



DM 19,50 - OS 140,- - SFR 19,50,-
LFR 475,- - HFL 24,-

PC
PLAYER
PC
PLAYER

PC PLAYER

plus CD-ROM

NEUE SPIELE, HARTE TESTS

**PGA-Golf 486 • Alien
Legacy • System Shock**

LUST AUFS LAUFWERK

**CD-ROM-Special:
Tips, Tricks & Tuning**

STRATEGIE VON MICROPROSE

★ **Transport Tycoon**
★ **Ma of Magic**

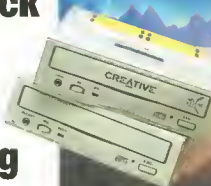
NACHH

**Wave - Vergleich:
Wer klingt am besten?**

JENSEITS DES TEMPOLIMITS

**Die Top-Rennspiele
Probefahrt mit NASCAR**

After Dark 3.0: Rückkehr der fliegenden
Spiele-Lösungen: Hoboken, Hanse, Heimdall 2



Toaster • Woodstock: Musik-Kult auf CD-ROM
• Zur Sache, Kanzler: »Hurra Deutschland« im Test

Sag' doch einfach, wir spielen Golf.

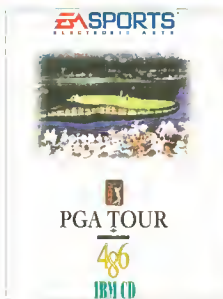
Nichts ist vergleichbar mit der Spannung und Aufregung, die PGA TOUR® Golf vermittelt. In der neuen PC-CD-Version jedoch, haben selbst Profis keine ruhige Minute mehr. Detaillierte, hochauflösende, fotorealistische 3D-Grafiken sind Garant dafür, daß Sie jeden Grashalm sehen und bald zum Rasenmäher greifen möchten.

Full-Motion-Videos setzen Sie richtig ins Bild, wenn die PGA-TOUR®-Golfer die Schläger schwingen. Neun Golf-Profis stehen Ihnen im Programm mit all Ihrem Wissen hilfreich zur Seite. Animierte Videosequenzen zeigen den jeweiligen Kurs in der Übersicht, und eine der schnellsten Bildaufbau-Routinen sorgt für kürzeste Pausen zwischen den Schlägen. Wenn dann noch digitalisierte Kommentare und Interviews mit den echten Profis über die Boxen kommen, wird Ihr Wohnzimmer zum Golfplatz.

PGA TOUR® Golf 486 – Das Golfspiel mit dem professionellen Schlag.



Alle Abbildungen sind PC-Bildschirmfotos



Weitere Informationen über PGA PC CD erhalten Sie bei Electronic Arts (USA) oder bei EA SPORTS (USA). EA SPORTS ist ein eingetragenes Warenzeichen und wird mit Erlaubnis verwendet. The PGA TOUR ist ein eingetragenes Warenzeichen und wird mit Erlaubnis verwendet. EA SPORTS ist ein eingetragenes Warenzeichen und wird mit Erlaubnis verwendet.

WAS IHR WOLLT

Willkommen zu unserer kleinen Oktoberrevolution: Mit der Ihnen vorliegenden Ausgabe 10/94 erscheinen erstmals zwei Varianten von PC Player. Neben der bewährten und bekannten Zeitschriftenform (zum ganz unauffällig angehobenen Preis von 7 Mark) gibt es jetzt auch eine 19,50 Mark teure Alternative namens »PC Player plus«. Jenseits des Umschlags ist der Inhalt absolut identisch; wozu also mehr Geld ausgeben? Ganz einfach: Auf dem Titelbild der Plus-Ausgabe klebt unübersehbar ein Täschchen, das ein glänzendes CD-ROM birgt. Auf diesem Datenträger finden Sie über 600 MByte mit neuesten Schnupperversionen von Spielen, die teilweise noch gar nicht im Handel erhältlich sind.

Jeden Monat packen wir ab sofort eine solche CD voll mit Demos, Videoclips, Utilities und Update-Patches, mit denen man fehlerhafte Profispiele repariert. Dazu kommen exklusive Eigenproduktionen wie unsere Spiele-Datenbank »Daten Player«, der »Interaktive Spieletest« oder digitale Versionen des »Starkiller«-Comics.

Wir haben mit dieser Erweiterung der PC Player-Palette auf den großen Erfolg unserer Sonderheft-Reihe »CD Player« reagiert. Ermutigt von Ihren Zuschriften bieten wir jetzt jeden Monat ein CD-ROM an - im Paket mit einer dicken PC Player-Heftausgabe, in der alle wichtigen Neuheiten rund ums Home Entertainment getestet werden.

Bei dieser Entscheidung war es für uns ganz wichtig, daß niemand zum Kauf der teureren Plus-Ausgabe genötigt wird. Wer also kein CD-ROM will, bekommt weiterhin das preiswertere »Heft pur«. Sind damit alle glücklich und zufrieden? Lassen Sie's uns wissen! Gerade zum Thema PC Player plus sind wir sehr auf Lesermeinungen gespannt.

Unsere Anschrift: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Straße 46 a, 85586 Poing.

Viel Spaß mit unserer bis dato umfangreichsten Ausgabe (stramme 150 Seiten!) wünscht

Ihr PC-Player Team



PC PLAYER



Das neue Dynamix-Denkspiel
»Battle Bugs« ist ebenso niedlich wie
mativierend **50**

aktuell

SIERRAS NEUHEITEN-SHOW ... 8

Präsentation in Paris mit Space
Quest 6, Phantasmagoria & Co.

TRANSPORT TYCOON ... 10

Infrastruktur leicht gemacht mit
Microprase

MASTER OF MAGIC ... 12

Alles über das neue Strategiespiel der
Macher von »Master of Orion«

GRUSELZEIT MIT TRILOBYTE ... 14

Die Schöpfer von »7th Guest« plou-
dern über neue Projekte

SPACE SIMULATOR ... 16

Vorschau auf den Weltraum-Flug-
simulator von Microsoft

KURZMELDUNGEN ... 18

Rund ums PC-Entertainment

TERRY PRATCHETT ... 20

Der »Discworld«-Autor im Interview

HITPARADEN ... 22

Aktuelle Spiele-Charts

STREITGESPRÄCH ... 24

Ist das klassische Spieldesign
vom Aussterben bedroht?

NASCAR RACING ... 44

Angespielt: Der Nachfolger zu »Indy
Car Racing«

Wavetable-
Boards befür-
dern ihren alten
Soundblaster in
neue musikalische
Sphären. Unser
ausführlicher Test
startet auf Seite
106



Brumm, Brumm: Die aktuellen Fahrsimula-
tionen im Vergleichstest. Dazu gibt's
Detailinfos über »NASCAR Racing« **38**

software

WOODSTOCK ... 28

Multimedia-Aufbereitung des
Hippie-Happenings

AFTER DARK 3.0 ... 30

Hunde, Toaster, rosene Ratten: Der
neueste Bildschirmschoner im Test

CD-ROM-KURZTESTS ... 32

»David Bowie: Jump«, »Music Mega
ROM« und »Urastukidajo«

STERNENGUCKER ... 34

Drei Astronomie-Programme im
Vergleich

DIE BESTEN RENNSPIELE ... 38

Rosen ohne Reue mit dem PC

SHAREWARE-SPIELE ... 102

Neue Programme im Test

VIRTUAL GIRLFRIEND ... 104

Bizarre Anwendung: Erfahrungen
mit der simulierten Lebensgefährtin



Der »Flight
Simulator«-
Nachfol-
ger von
Microsoft
kommt:
Erste Bilder
vom
»Space
Simulator«
16

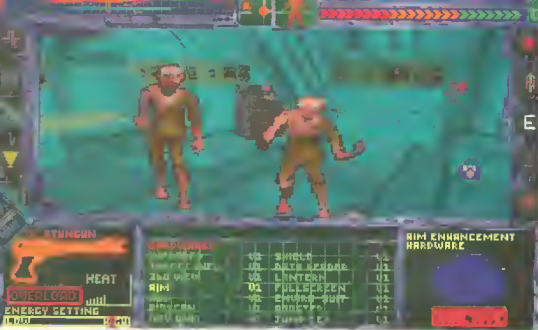
hardware

WAVETABLE-BOARDS IM VERGLEICH ... 106

Klang-Aufrüstung für den
Soundblaster

SEINDE PANIK: CD-ROM-TRICKS ... 116

Was Sie schon immer über Ihr
Laufwerk wissen wollten



»Starflight«-Designer Joe Yberras
neues Werk »Alien Legacy«
ab Seite 62

tips & tricks

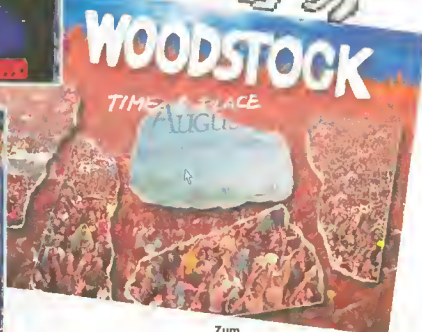
EINLEITUNG	123
DER CLOU	127
FIFA SOCCER	127
HANSE – DIE EXPEDITION	131
HEIMDALL 2	124
SUBWAR 2050	127
SUPERHERO LEAGUE OF	
HOBOKEN	132
TIE-FIGHTER	127
WRATH OF THE GODS	128
TECHNIK-TREFF	138

rubriken

EDITORIAL	5
IMPRESSUM	22
CD-ROM-INHALT	26
REFERENZSPIELE	46
PC PLAYER UNPLUGGED	101
STARKILLER	142
LESERBRIEFE	143
VORSCHAU	147
FINALE	148

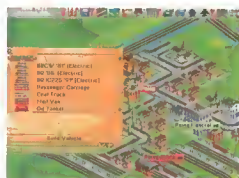
Das neue
3D-Spiel
des
»Under-
world«-
Program-
mierteams
ist fertig:
»System
Shack« im
Test **56**

Echt stark!
Der Bildschirmschaner-
Hund beim neuen
After Dark **30**



Die Plattenfirmen
entdecken
die CD als
Daten-
träger:
Sonys
»Music
Mega
ROM«
im
Test **32**

Zum
Woodstock-Jubiläum hat
Time-Warner das passende
CD-ROM auf Lager **28**



Ausführliche Infos über die neuen
Micraprase-Strategiespiele »Transport
Tycoon« und »Master of Magic« **10**

spiele-tests

ALIEN LEGACY	62
BATTLE BUGS	50
CLOCKWIZER	54
HEIMDALL 2	68
HURRA DEUTSCHLAND	66
ISHAR 3	84
LODE RUNNER	74
MANCHESTER UNITED	
LEAGUE CHAMPIONS	72
PLANET FOOTBALL	70
SYSTEM SHOCK	56
WORLD WAR II	6D
ZOOL 2	98
STARFLIGHT	
(Hall of Fame)	100

spiele-tests cd-rom

BUZZ ALDRIN'S RACE	
INTO SPACE	82
EPIC PINBALL	78
FALCON GOLD	87
INHERIT THE EARTH	95
INTERNATIONAL	
TENNIS OPEN	92
NEURODANCER	94
PGA TOUR GOLF 486	88
PINBALL DREAMS DELUXE	8D
SUBWAR 2DSD	86
THE HIDDEN BELOW	96

ROBERTA LÄSST GRUSELN

Beeindruckende drei Millionen Dollar kostet die CD-ROM-Entwicklung von »Phantasmagoria«. Das Grusel-Adventure von Sierra soll durch innovative Sound- und Grafik-Techniken neue Maßstäbe setzen. Bei einer Präsentation in Paris gab es auch andere Neuheiten wie »Space Quest 6« zu sehen.

Richtig gegruselt haben wir uns bei PC-Spielen eigentlich nur, wenn die Grafik noch schlechter als das Spielkonzept war. Möglicherweise hat »Phantasmagoria«, der neue CD-ROM-Bolzen von Sierra, das Zeug zu einem echten Horror-Abenteuer. Roberta Williams, die Mutter der »King's Quest«-Saga, arbeitet seit zwei Jahren an dem Projekt, dessen Fortschritte Sierra Anfang August in Paris der Presse vorführte. Schon die Daten beeindrucken: Rund drei Millionen Dollar hat man in das Spiel investiert, 20 Stunden Videos wurden nach einem über 400-seitigen Drehbuch gefilmt und voraussichtlich machen sich die gesammelten Gigabytes auf vier CD-ROMs breit. Zu sehen war bei der Pressevorführung ein beeindruckender Videofilm, der mit einem düsteren, an den Film »Omen« angelehnten Soundtrack und butterweichen Kamerafahrten durch schaurige Gemäuer überzeugte. Die rund 20 Schauspieler standen ein-



Einige Szenen von Phantasmagoria sind nichts für schwache Nerven

einhalb Monate lang in einem eigens von Sierra gekauften Studio vor der Kamera und werden mit Hilfe der Blue-Box-Technik in die Computergrafik aus Silicon-Graphics-Rechnern kopiert – natürlich alles in Super-VGA.

Trotzdem soll sich der Spieler frei bewegen können, also nicht nur auf vorgegebenen Bahnen.

Sicher ist Phantasmagoria nichts für schwache Gemüter: die Horrorstory sieht Schockelemente wie »Gabeln in der Kehle« und ähnliches vor. Das Spiel dreht sich um ein junges Paar, das in das alte Haus eines lange verstorbenen Illusionisten zieht. Irgendetwas Böses schlummerte jedoch darin, bis es vom Einzug der beiden geweckt wird und Dan, den Mann der Hauptperson Adrienne, in einen gefährlichen Zombie verwandelt. Der Spieler steuert nun die Frau auf der Suche nach dem einzigen lebenden Zeugen, der weiß, was in dem Haus Unheimli-

ches vor sich geht. Ob das eigentliche Spiel mit Story, Grafik und Sound mithalten kann, werden wir wahrscheinlich bis Ende Dezember wissen. Dann soll Phantasmagoria sogar komplett deutsch synchronisiert veröffentlicht werden.

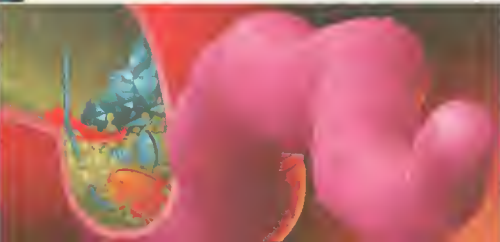
Roger Wilka kehrt zurück

Ein weiteres heißes Eisen hat Sierra mit dem 6. Teil der Space-Quest-Abenteuer um Blondschof Roger Wilko im Feuer. Der gute Roger wird diesmal zum Putzmann degradiert und muß diverse verrückte Abenteuer bestehen – unter anderem im Körper einer Frau. Zahlreiche Anspielungen auf Filme wie »Blade Runner« und »Die fantastische Reise« sorgen für den typischen Humor. Mit von der Partie ist diesmal auch Programmierer Josh Mundell, der bereits an »Freddy Pharkas« beteiligt war.

Last Dynasty ist ein Action-Adventure im Stil von Inca, nur mit Science-Fiction-Handlung und komplett in Super-VGA



Roger Wilka steht in Space Quest 6 vor neuen Problemen, diesmal komplett in Super-VGA



Wie hat Coktel Vision bloß
die Typen für »Last In
Town« aufgetrieben?

Die
Schauspieler
werden bei »Phantasmagoria«
per Blue Box in den gerenderten
Hintergrund kopiert

Zu sehen war nur das künstlerisch wertvolle Intro, bei dem sich die Unterhose von Roger Wilco in ein Raumschiff verwandelt. Das Spiel erscheint auf CD mit durchgehenden Super-VGA-Grafiken und Sprachausgabe, die ebenfalls in Deutsch synchronisiert werden soll. Eingefleischte Disketten-Jünger können aufatmen: Eine VGA-Floppy-Version ist geplant, die aber nicht vor Februar 1995 erscheinen soll.

Coktel-Cocktail

Coktel Vision, Sierras französische Partnerfirma, präsentiert ebenfalls einige neue Projekte. Am auffälligsten war der zweite Teil des Grafikadventures »Last in Town« mit dem enorm einflussreichen Namen »Last in Town«. Bis auf die Icons zum Bedienen und das Inventar wird auf Computergrafik verzichtet und alles per Videosequenz von CD-ROM gezeigt.

Das ganze erinnert an eine Art französische Version von »Inspektor Zebak«, doch soll die Handlung wesentlich ernster und härter sein. Immerhin engagierte Coktel Vision einen professionellen Drehbuchschreiber, um die Szenen möglichst gut einzufangen. Der interaktive Film, der aber durchaus als Adventure-konzipiert ist, wie die Designerin immer wieder beteuerte, soll bis Jahresende mit deutscher Sprache erscheinen. Von den Puzzles oder dem Bedienungs-Interface war noch nichts zu sehen, nur die Videosequenzen wurden abgespielt.

Im Stil von Spielen wie »Inca« ist das Action-Adventure »Last Dynasty« gehalten. Für dieses Projekt wurde der Kino-Regisseur Sylvain Schmid angeheuert. Das ganze Spiel ist in Super-VGA gehalten, die Welt-raumscenen mit sich bekämpfenden Raumschiffen waren schon recht flott und die animierten Computervideos sahen sehr gut aus. Die Schauspieler werden wieder per Blue Box in die gerenderten Hintergründe eingefügt. Auch Last Dynasty wird erst gegen Jahresende starten können – nur auf CD-ROM, dafür aber

ebenfalls mit deutscher Sprachausgabe.

Der inoffizielle vierte Teil der »Goblins«-Reihe von Coktel Vision wird den ominösen Titel »Woodruff and the Schnibble of Azimuth« tragen. Zur Erklärung: Woodruff ist der Held des Spiels und in bester Goblins-Manier gehalten. Er wandert durch die Super-VGA-Endzeit und sucht den/das »Schnibble«, der/das alles Gute und wichtige enthält – so genau wußte das auch bei Coktel niemand. Dr. Azimuth ist der Adoptiv-Vater von Woodruff, den der Spieler suchen muß. Während bei den alten Goblins-Spielen mehrere Hauptpersonen zu steuern waren, kann Woodruff seine Gestalt und seinen Geist verändern. Mal ist er erwachsen, mal ein kleines Kind. Erscheinen soll Woodruff bis Dezember auf CD.

Wenig Neues hatte die Sierra-Tochterfirma Dynamix zu berichten. Neben den bereits auf diversen Messen vorgestellten Spielen »Battledrome«, »Earthsiege«, »Front Page Sports Football«, »Football Pro« wurde

»Last Dynasty«
macht mit tollen Videos
Appetit auf das Spiel

nach »Incredible Machine 2«
mit 150 neuen Levels vorgestellt.

Die Tests der brandneuen Spiele
»Alien Legacy«, »Lode Runner« und

»Battle Bugs« finden Sie bereits in dieser Ausgabe von PC Player.

Das lang erwartete U-Boot-Spektakel »Aces of the Deep« soll im Herbst endlich auftauchen. Grund für die Verzögerung: Mitarbeiter von Dynamix waren die letzten Wochen durch Deutschland gereist und hatten deutsche U-Boot-Kapitäne aus dem Zweiten Weltkrieg vor Kamera und Mikrofonausgeizert, um dem Spiel mehr Authentizität zu verleihen. (fs)

**AUF DEM
CD-ROM**

...von PC Player plus 10/94
finden Sie weitere Bilder von

»Phantasmagoria«, »Space Quest 6«, »Woodruff«,
»King's Quest 7« sowie »Battledrome« unter der
Rubrik »Previews«.

PHANTASMAGORIA OPENING MOVIE

PLY CAMERA CONT.

QUICK CUTS BY
SILVAIN SCHMID

1. CAMERA CONTINUES PREVIOUS
SHOTS AND THROUGH CORNERS

2. TWO PAIR EYES THROUGH THE
TWO OF THE WIP PAGE EYES

3. WE GET TWO SHOTS FROM
THE CORNERS OF THE ROOM
THE CORNERS ARE SHOT UP BY
THE CORNERS OF THE ROOM
THE CORNERS ARE SHOT UP BY
THE CORNERS OF THE ROOM

4. THE CAMERA CONTINUES TO
TRAVEL THROUGH THE CORNERS
OF THE ROOM

5. THE CAMERA CONTINUES TO
TRAVEL THROUGH THE CORNERS
OF THE ROOM

6. THE CAMERA CONTINUES TO
TRAVEL THROUGH THE CORNERS
OF THE ROOM

7. THE CAMERA CONTINUES TO
TRAVEL THROUGH THE CORNERS
OF THE ROOM

8. THE CAMERA CONTINUES TO
TRAVEL THROUGH THE CORNERS
OF THE ROOM

9. THE CAMERA CONTINUES TO
TRAVEL THROUGH THE CORNERS
OF THE ROOM

10. THE CAMERA CONTINUES TO
TRAVEL THROUGH THE CORNERS
OF THE ROOM

11. THE CAMERA CONTINUES TO
TRAVEL THROUGH THE CORNERS
OF THE ROOM

12. THE CAMERA CONTINUES TO
TRAVEL THROUGH THE CORNERS
OF THE ROOM

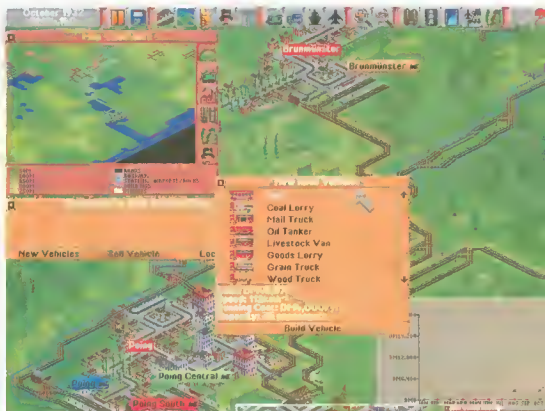
Ein
Ausschnitt
aus dem
400seitigen
Drehbuch
von
Phantasmagoria

STADT, LAND, FLUSS

»Transport
Tycoon«
von
Microprose

Eine Mischung aus »Railroad Tycoon« und »SimCity 2000« gefällig? Zum Jahresende will Microprose alle Liebhaber von Wirtschafts-Strategiespielen mit einer neuen Infrastruktur-Orgie fröhlich stimmen.

Nachdem Microprose in den letzten Monaten die Strategie-Fans lediglich mit »UFO« bedacht hatte, stehen fürs Herbstgeschäft reihenweise neue Aufbau- und Planspiele an. Neben dem in dieser Ausgabe vorgestellten »Master of Magic« und Sid Meiers »Colonization« (siehe PC Player 9/94) wird es ein drittes Programm in dieser Sparte geben. Im November soll mit »Transport Tycoon« eine Art Infrastruktur-Simulation erscheinen. Die Nomenklatur zum Klassiker »Railroad Tycoon« ist sicher beabsichtigt, allerdings stimmt die Neuheit von einem englischen Programmerteam und nicht von Sid Meier. Wie beim Vorbild verdienen Sie Ihre Brötchen damit, daß im Laufe der Jahrzehnte immer bessere Verkehrsverbindungen zwi-



Alle Mocht den Brummis: Wir leisten uns noch ein(en) Laster...

schon wachsenden Städten gebaut werden. Drei Computergegner Wettstreiten mit Ihnen um die besten Aufträge. Neben Eisenbahnen setzt man auch Lastwagen, Schiffe und Flugzeuge ein. Genaue Statistiken informieren über die Rentabilität der Linien und die Güterbedürfnisse der einzelnen Orte. Sperrt sich die gorsige Natur mit Hügeln und Seen gegen Ihre Betonierungspläne, hebt oder senkt man in »Populous«-Manier das Erdreich, baut eine Brücke oder buddelt teure Tunnel.

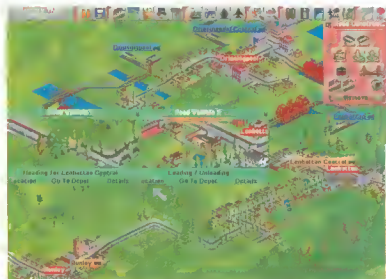
Die Grafik hat nicht viel mit der flachen Landkartenansicht von Railroad Tycoon zu tun. In erlesenen Super-VGA-Gewand präsentiert sich die Spielwelt perspektivisch. Die isometrische 3D-Karte läßt sich in drei Zoom-Stufen betrachten. Damit das Gewusel der Verkehrswege halbwegs übersichtlich bleibt, sind die Bahnhöfe, Depots, Straßen oder Schienen mit der Farbe jener Firma umrandet, die sie gebaut hat. Alle Routen und Fahrpläne lassen sich jederzeit kon-



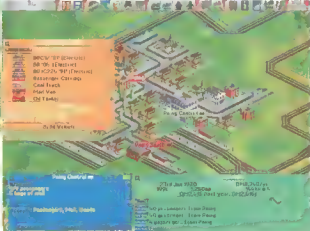
Das Heben und Senken des Geländes ist kein billiger Spaß, aber manchmal kaum zu vermeiden, wenn neue Schienen und Straßen gebaut werden sollen

trollieren (»Wie ausgelastet ist mein Fuhrpark?«) und editieren. Da die Stadträte der von Ihnen unworbenen Gemeinden allmählich auch auf die Umwelt achten, dürfen Sie zudem Bäumchen pflanzen – bis die zur stötklichen Größe herangewachsen sind, vergehen allerdings einige Spieljahre.

Transport Tycoon wendet sich eindeutig an die zahlreichen Fans von Railroad und Maxis' Nr.1 Hit SimCity 2000. Was aus dem vielversprechenden Konzept wird, werden wir erst im November sehen. Dann will Microprose zur Veröffentlichung schreiben und seinem Strategiespiel neben deutschen Bildschirmtexten auch einen 2-Spieler-Modus via Modem verpassen. (hl)



In kleinen Windows ist animiert zu sehen, wie die einzelnen Mitglieder unseres Fuhrparks gerade herumflitzen



Poing wird bereits von diversen Eisenbahnlinien angesteuert. Analysieren Sie erst einmal, welche Transportbedürfnisse diese aufblühende Metropole überhaupt noch hat.

Heiß auf Eis!

NHL® Hockey'95, das schnellste Sportspiel auf Eis, wird jetzt in der PC-CD Version noch rasanter. Machen Sie sich bereit für die umfangreichste und coolste Eishockey-Simulation, die je auf Ihrem PC erschienen ist. Da saust der Puck und zittert der Torwart, wenn wieder ein gepfeffter Slapshot auf den Kasten zufliegt. Wehe dem, der zwischen die stockschwingenden Angreifer gerät, die mit Schnellzug-Geschwindigkeit übers Eis flitzen.

NHL® Hockey'95 ist aufgemacht wie eine gute Fernsehübertragung und zeigt originale Videoclips der NHL®-Action sowie der NHLPA™-Spieler. Die Info-Screens erscheinen alle in detailreicher Hires-Grafik dank SVGA. Alle Spieler, alle Teams, die komplette Saison und die bekannten Funktionen von NHL® machen diese Simulation zu einem Muß für Sportspiel-Fans.

Sie wollen heiße Action - wir servieren sie eisgekühlt.

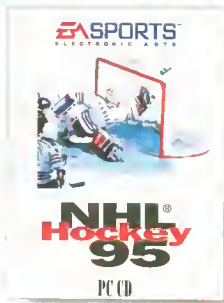


Alle Abbildungen sind PC-Bildschirmfotos



04. - 06. November 1994
Besuchen Sie uns. Halle 11.2, Stand C18/D19!

Weitere Informationen über NHL® Hockey'95 erhalten Sie bei Electronic Arts, Postfach 1953, 32043 Gütersloh, Tel. 0524104307. NHL und das Logo der NHL sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. NHLPA, National Hockey League Players' Association sind das Logo der NHLPA und Warenzeichen der NHLPA und werden von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und "It's in the game" ist in the game™ und Warenzeichen von Electronic Arts.



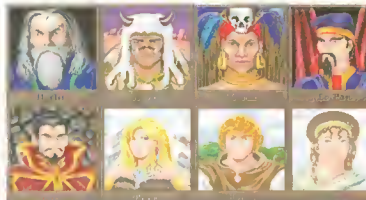
Zusammengesetzt aus mehreren Bildschirmfotos

if
it's in
the GAME,
it's in
the GAME

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

Faubern

Preview:
»Master of Magic«



STATT

Es sieht aus wie »Civilization«, hot mit Zauberei zu tun und kommt von den »Master of Orion«-Designern. Mit »Master of Magic« holt Microprose einen direkten Konkurrenten für sein ebenfalls in der Endfertigung befindliches »Colonization« bereit.

Faubern

Das 1993 erschienene »Master of Orion« war ein Geheimtip für Strategiefreunde: Einfache Bedienung, viele Optionen und vor allem ungewöhnlich starke Computergegner mit »intelligentem« Verhalten sorgten für viel Langzeitmotivation. Der Nachfolger »Master of Magic« scheint auf den ersten Blick wenig mit dem Vorgänger gemein zu haben. Viel eher erinnert es an das in der letzten Ausgabe vorab besprochene Colonization von Sid Meier. Der Verdacht, daß Microprose hier mit dem an Civilization angelehnten Spielsystem ein drittes Mal absahnen will, verflüchtigt sich jedoch schnell: Master of Magic ist ein eigenständiges Programm, das an Komplexität Sid Meiers neues Werk sogar übertreffen könnte – ohne deshalb in der Bedienung komplizierter zu sein.

Das Geschehen dreht sich um die Vahrerschaft in der Fantasywelt »Arconus«. Zu Beginn wählen Sie den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Computergegner (maximal 4), die Größe der Karte und die Stärke der Magie. Dann entscheiden Sie sich für einen von 14 vorgefertigten Zaubern oder erschaffen einen neuen. Hierzu steht eine bestimmte Anzahl

von Punkten zur Verfügung, die man auf Spezialfertigkeiten, Magiearten und zusätzliche Zaubersprüche verteilt. Spezialfertigkeiten sind z.B. Alchemie, Runenmeisterschaft, göttliche Kraft und Charisma. Viele Fertigkeiten stellen bestimmte Anforderungen an die Kenntnisse des Zaubers in den fünf Magiearten Leben, Tod, Chaos, Natur und Sprücheweiben.

Die anfangs kontrollierte Stadt liegt inmitten einer Karte im Civilization-Stil. Nur die unmittelbare Umgebung ist bekannt, der Rest muß im Laufe des Spiels erkundet werden. Auf der Karte sind Städte, Türme, Flüsse, Straßen, Eisenvorkommen, etc. zu erkennen. In der Stadt wohnen Ihre in Bauern und Handwerker unterteilten Untertanen. Als Völker stehen beispielsweise Orks, Barbaren, Hochländer und Echsenmenschen zur Verfügung. Die verschiedenen

Rassen unterscheiden sich unter anderem dadurch, zu welchen Kampfeinheiten sie sich ausbilden lassen. Das hängt aber auch von einem zweiten Faktor ab: den vorhandenen Gebäuden. So sind zum Rekrutieren von Kavalleristen Stallungen nötig und Bogenschützen lassen sich erst aufstellen, wenn die Stadt ein Sägewerk besitzt.

In gewohnter Manier wird für jede Siedlung die Produktion von Infrastruktur und Einheiten festgelegt: Märkte, Waffenschmieden, Siedler und viele andere »Bauten« stehen zur Auswahl und benötigen unterschiedlich viel Zeit bis zu ihrer Fertigstellung. Wie beim Vorbild Civilization läßt sich der Bau einer Einheit für viel Geld beschleunigen. Insgesamt gibt es 16 verschiedene Rassen, über 200 Truppentypen und Monster, 210 Zaubersprüche, 55 Spezialfertigkeiten und 35 Heldenklassen.



Die Karte erinnert stark an Civilization

Okarian steht auf Todes- und Chaosmagie



Diese 14 Magier stehen zur Auswahl. Es läßt sich aber auch ein Wunschzauberer zusammenbasteln.



In der Stadübersicht wird die Bevölkerung aufgeteilt. Außerdem sind alle errichteten Gebäude sowie die mammentare Produktion zu sehen.



Beim Kampf verschieben Sie rundenweise Ihre Truppen

Standardauseinandersetzungen abnimmt. Sie sehen das terraintabhängige Schlachtfeld von schräg oben. Alle Truppen stop-

fen rundenweise umher, lassen Zaubersprüche los, schießen mit Fernwaffen oder prügeln sich Mann gegen Mann (bzw. Phantom gegen Kampfschildkröte). Der Computer stellt ihnen würigen Gegner dar; z.B. mißachten unterlegene Feindtruppen Ihre normalen Soldaten und stürzen sich bevorzugt auf die Helden. Sie können jederzeit versuchen, sich aus der Schlacht zurückzuziehen. Dadurch ist es möglich, zunächst mal einen Erkundungsangriff zu führen, um die Stärke der gegnerischen Garnison herauszufinden. Beim Sieg fällt Ihnen die Stadt sowie sonstige Beute zu. Ihre Truppen gewinnen an Erfahrung, was sie in zukünftigen Schlachten gefährlicher macht. Wunden, die Ihre tapferen Mönchen davongetragen haben, heilen mit der Zeit oder blitzartig nach Anwendung eines Heilzaubers. Durch das Kampfsystem sind sowohl einzelne »Quests« möglich, bei denen ein einzelner Held auf garstige Monster trifft, als auch große Fantasy-Schlachten um Städte oder Gebiete.

Master of Magic macht in der uns vorliegenden, bereits spielbaren Beta-Version einen ebenso komplexen wie durchdachten Eindruck. Es gibt immens viele Details wie z.B. Spezialfähigkeiten der Helden oder verschiedene Icons für jeden Truppentyp, abhängig von dessen Rassenzugehörigkeit. Besondere Ereignisse bringen zusätzlich Abwechslung in das Spielgeschehen. Seuchen rafften Ihre Bevölkerung dahin, Meteoriten zerstören Gebäu-



Ein Held bietet seine Dienste an – für teures Geld, versteht sich

de, Städte rebellieren und Planeten Konjunktionen stören zeitweilig bestimmte Magierarten. Trotz aller Finessen ist die Bedienung verständlich und einfach gehalten.

Wer jetzt hechelnd nach seinem Geldbeutel greift, muß sich noch ein wenig gedulden: Laut Microprase ist mit dem Erscheinen des Programms erst im Oktober zu rechnen. Da die Preview-Version einen weitgehend fertigen Eindruck macht (im wesentlichen fehlen Musik und Soundeffekte, einige Einheiten-Icons sowie die Beschreibungen zu den meisten Zaubersprüchen und Gebäuden), darf man auf das endgültige Produkt gespannt sein. Wenn sich zudem der Computergegner auch außerhalb der Kämpfe als ähnlich stark wie bei Master of Orion erweist, könnte sich das Programm als das vorläufige Non-plus-ultra für alle Fantasy-begeisterten Strategiespieler entpuppen.

(la)

M A G I C - F A C T S

Hersteller:
Programmierteam:
Genre:
Erscheinungsdatum:
Deutsche Version:
ca. Preis:
Zusammenfassung:

Microprase
Simtex Software
Strategiespiel mit Taktikeinschlag
Veranschaulicht Oktober '94
Soll parallel mit der englischen Fassung erscheinen
DM 140,-
Schamlos, aber funktionierender Abkupfer-Mix aus
Civilization und Master of Orion, gewürzt mit einer
Prise Rollenspiel und viel Magie.

WEM DIE STUNDE SCHLÄGT

Ein Vorbild für das Stauff-Mansion? Nein, in diesem edlen Gebäude sind die neuen Büros von Trilobyte untergebracht

Auf »7th Guest« folgt »11th Hour«: Beim Besuch des Programmiererteams Trilobyte wurde uns auch ein Ausblick auf die nächsten CD-ROM-Spektakel der Amerikaner gewährt.

Eineinhalb Jahre nach Veröffentlichung von »The 7th Guest« arbeitet die Programmiercrew von Trilobyte feierhaft an der Fertigstellung des Nachfolgers »11th Hour«. Der 7th Guest war das erste CD-ROM Spiel, das auf beeindruckende Weise die technischen Fähigkeiten dieses neuen Mediums demonstrieren konnte. 11th Hour soll aber kein billiger Abklatsch werden; stattdessen wurde an Grafikroutinen, Story-Umfang und Design gefeilt, um ein möglichst realistisches Spielerlebnis zu ermöglichen. Während eines Besuchs bei Trilobyte, die erst vor kurzem in ein unter Denkmalschutz stehendes Schulgebäude in Medford/Oregon umgezogen sind, hatten wir Gelegenheit, uns über den letzten Stand der Dinge und zukünftige Projekte zu informieren.



Schnurr: Trilobyte-Boss und Programmierer Graeme Devine mit der Büro-Katze

The 11th Hour

Die Story ist diesmal eher eine Art Psychothriller, keine Horrorstory wie bei 7th Guest. Sie als Reporter Carl Denning suchen die Produzentin Robin Morales, die auf der Suche nach einer Story für ihre TV Serie »Crimes Unsolved« einer Reihe von Morden in der Umgebung des Stauff-Hauses nachgeht und dabei spurlos verschwindet.

Videos und Puzzles werden nahtlos integriert sein als im ersten Teil, bei dem ein gelöstes Rätsel meistens einen Raum öffnete. Dann gab's ein Video und wenn man den Raum erneut betrat, sah man es nochmal und wußte nicht so recht, warum. Das hat sich geändert: Alle Räume sind offen, man muß sich den Zugang

nicht erst erspuzzeln. Stattdessen hilft das Lösen von Rätseln dem Spieler, bei einer Schatzsuche weiterzukommen, die jetzt im Mittelpunkt des Geschehens steht. Neben Szenen im Innern des Hauses spielt ein großer Teil der Videoclips auch im Freien oder anderen Gebäuden. Diesmal kann der Spieler auch sterben, wenn er eine falsche Entscheidung trifft.

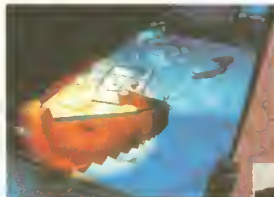
Zutechnischen Verbesserungen gab uns James Yakota Auskunft, der Product Manager für 11th Hour. Wurde die Grafik beim Vorgänger mit 12 fps (»frames per second«, Bildern pro Sekunde) bzw. 15 fps für die Videos abgespielt, so läuft jetzt alles mit 30 fps ab. »Diese Qualität erreicht man auf einem 486-DX mit Doublespeed-CD-ROM und einer Local-Bus-Videokarte. Die dafür notwendigen Grafiktools sind alle von Trilobyte-Chef Graeme Devine

geschrieben worden,« erklärt James. Das nervige in die Bücherei laufen, wenn man einen Tip zur Lösung eines Puzzles brauchte, wurde abgeschafft. »Dafür hat man jetzt einen Taschencomputer dabei, mit dem man zudem laden, speichern und die Karte anschauen kann.« Auch das Speichern in der Mitte eines Puzzles soll ins Spiel eingebaut werden.

Der insgesamt benötigte Speicherplatz auf der Festplatte wird ca. 3 MByte betragen, »und nicht 33 MByte – ich kaufe mir doch eine CD, um weniger Platz auf der Platte zu belegen,« meint James. Ausgeliefert werden soll 11th Hour auf 3 CDs: zwei für das Spiel, die dritte mit dem Soundtrack und einem »The Making of 11th Hour«-Video. »Mit der Technik von 7th Guest hätten wir 4 oder 5 CDs gebraucht, aber die Datenkompressions-Tools für Videos und 3D-Grafiken sind von Graeme erheblich verbessert worden. Wenn man das Spiel beendet hat, gibt es die Option, alle Videoclips am Stück anzusehen. Dieser Film ist dann ca. 70 Minuten lang.«

Trotz kleiner Widrigkeiten soll das Erscheinungsdatum Ende November eingehalten werden: »22 Personen arbeiten im Schnitt 65 Stunden pro Woche an 11th Hour. Wir haben im Februar '93 mit einem kleineren Team angefangen, aber im Laufe der Entwick-

The 11th Hour nähert sich endlich der Fertigstellung



James Yakota, Product Manager: »22 Personen arbeiten im Schnitt 65 Stunden pro Woche an 11th Hour«





Streng geheim: Erste Paperskizzen für zukünftige Spielprojekte

lung mehr und mehr Leute dafür eingestellt. Jetzt kann ich sogar wieder ein wenig schlafen, nachdem ich zuletzt 100 Stunden die Woche mit 11th Hour beschäftigt war,« lacht James.

Eine deutsche Version ist wahrscheinlich: »Wir haben allerdings herausgefunden, daß die Tan- und Musikspuren des Videos zusammen auf eine Spur abgemischt worden sind, die müssen erst mal getrennt aufgenommen werden.«

Graeme Devine, haarklein

Im Büro nebenan hütet Trilabyte's Mitbegründer Graeme Devine seine Sammlung zahlreicher »Star Trek«-Objekte. Favorit: die sprechenden Butterbrotboxen (»There goes the profit«). In seiner Eigenschaft als Programmierer von The 7th Guest und Autor der Grafik-Toolkits für 11th Hour stand Graeme in einer Pressekonferenz Rede und Antwort:

11th Hour: »Wir dachten, 11th Hour würde einfach der schnelle Nachfolger für 7th Guest werden. Uns wurde aber bald klar, daß wir das Gameplay und die Story erheblich verbessern sollten. Gegen-

über 11th Hour sieht The 7th Guest eher wie ein »Prequel« aus. 11th Hour ist das Spiel, das The 7th Guest ursprünglich werden sollte. Natürlich ist es ähnlich linear wie The 7th Guest, aber Gelegenheitsspieler wie meine Frau oder meine Mutter würden das als ausreichend interaktiv ansehen.

Puzzles: »Gegenüber 21 Puzzles in 7th Guest haben wir jetzt 46 Puzzles in 11th Hour. Der Puzzle-Typ wird sich nicht wesentlich von denen in 7th Guest unterscheiden, da wir ein sehr breites Publikum damit angesprochen haben. Wir versuchen, Spiele für die ganze Familie herauszubringen und haben eine Menge Post von Ehepaaren und älteren Leuten bekommen, die uns geschrieben haben, wie sehr ihnen The 7th Guest gefallen hat. Einer unserer Tester für The 7th Guest war 70 Jahre alt und hat sich danach sofort einen Computer gekauft. Er hatte keine Ahnung, daß solche Spiele existieren.

Wir wollen daher mit 11th Hour die gleiche Zielgruppe ansprechen, werden aber sicherlich auch Titel herausbringen, die mehr für den versierten Adventure-Spieler interessant sind.«

Das berüchtigte Büchsenpuzzle: »Du wirst erstaunt, wenn Du wußtest, wie viele Spieler es tatsächlich gelöst haben. Manche haben sogar eigene Computerprogramme geschrieben, um es zu lösen. Zum Mikroskop-Puzzle haben wir weitaus mehr Briefe bekommen.«

Interaktivität: »Ich mache mir keine Sorgen, ein Publikum für meine Programme zu finden. Wenn ein

Produkt gut ist, findet sich auch ein Kundenkreis. Wir sind immer noch die einzigen, die interaktive Spiele in Super VGA herausbringen und ein Benutzer-Interface liefern, das wirklich von jedem verstanden wird. Was dem Markt wirklich schadet, sind Programme, die selbst auf CD-masse Grafik und schlechten Sound bieten. Ich glaube nicht, daß Video oder gute Grafik die Patentlösung für die Zukunft ist. Eine gute Story ist die Basis für ein erfolgreiches, gutes Spiel, lediglich die Präsentation wird sich mit fortschreitendem Stand der Technik ändern. Interaktive Unterhaltung ist das, was wir mit Trilabyte produzieren wollen.

Unser langfristiges Ziel wird sein, monatlich Programme in Episodenform herauszubringen, die alle im gleichen Rahmen spielen.«

Lieblingsspiele: »Ich mag Theme Park, spiele viel Links 386 Pro, SimCity und Virtual Racing für das Sega Mega Drive. Ich spiele nicht zu viele Adventures, die sind zwar gut, aber kosten zuviel Zeit.«

Seine Katze: »Es ist die faulste Katze der Welt. Sie hat sogar ihre eigene E-Mail-Adresse (»scrump@tbyte.com«) und bekommt jede Menge Post.«

(Roland Austinitz/hl)



AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player plus finden Sie eine Demo-Version von 11th Hour. Sie enthält zahlreiche Animationen und grandiose Begleitmusik.

B E Y O N D T H E 1 1 T H H O U R

David Wheeler, der für die Filmszenen in 11th Hour Regie geführt hat, gibt uns einen Ausblick auf Trilabyte's zukünftige Projekte.

11TH HOUR: »Das Schwierigste war für mich und die Schauspieler, vor einem Blue Screen zu filmen. Beleuchtung oder Gegenstände im Raum waren alles Dinge, die wir nicht sehen konnten, aber zu bedenken hatten. Wenn man dann eine andere Kameraeinstellung abdrehte, mußte ich mir immer vor Augen halten, was Tische, Stühle, etc. im Vergleich zur vorigen Einstellung sein würden. Die Räume wurden dann nach den Aufnahmen um die Schauspieler herum programmiert. Wir haben eine Szene mit 52 verschiedenen Einstellungen in 11th Hour, weil sie für die Story von großer Bedeutung ist.«

DNA: »Der Spieler arbeitet mit dem Protagonisten zusammen, der seinen Weg durch eine Station in der Antarktis finden muß, in der sich eine Katastrophe ereignet hat. Der Spieler ist dort, um Überlebende zu retten, aber es scheint, daß die Bewohner entweder verschwinden oder tot sind. Das Spiel wird insgesamt 90 Minuten Video enthalten, das vor einem 3D Hintergrund abgespielt wird. Anstelle des »3D

Studio« (Grafik-Tool für 11th Hour und 7th Guest) wird für die Erstellung der Grafiken das Zeichenprogramm »Alias« eingesetzt, was nach realistischere Resultate liefert. Wir werden außerdem auf echtem Zelluloid statt auf Video filmen, das gibt eine weitere Qualitätssteigerung.

Der Spieler kann sich frei bewegen, nicht nur von Kameraeinstellung A zu Einstellung B. Ich bin immer etwas verstört, wenn ich eine Spielanleitung lese, in der es heißt: »Sie sind XY und müssen böse Feinde beseitigen.« Meine Vorstellung sieht eher so aus, daß der Spieler und der Held des Spiels zusammenarbeiten, der Spieler dem Helden helfen muß. In DNA kann das z.B. so aussehen, daß der Spieler einmal gezeigt bekommt, wie der Held eine verschlossene Tür öffnet und dies beim nächsten Mal selbst versuchen muß.«

DOGGY DOG: »Es ist ein Konversations-Spiel, das schon seit drei Jahren in Entwicklung ist. Wir fügen gerade die visuellen und akustischen Elemente hinzu. Ziel ist es, in die Führungsspitze eines großen Konzerns zu gelangen. Das Spiel ist sehr humoristisch, man braucht ca. 80 Stunden Dialog bis zum Ende.

Das Skript umfaßt 3.500 Seiten, am 28. November starten wir eine 100 Tage dauernde Aufnahmesession im Tonstudio.

Wenn wir für die ganze Sache Schauspieler obfilmen würden, müßten wir Daggie Dag auf 16 CDs ausliefern. So verwenden wir computergenerierte Personen und kombinieren deren Handlungen mit dem aufgenommenen Dialog.«

»NAMENLOS«:

»Ein weiteres Produkt, auf das ich schon sehr gespannt bin, ist ein komplexes Spiel mit einer Menge Psychologie. Hauptsächlich wird es bis nächsten Sommer fertig. Mir ist aufgefallen, daß die meisten Spiele, die man heute bekommen kann, eher Männer-orientiert sind. Im Gegensatz dazu wird dieser Titel sich an die weiblichen Spieler wenden, aber auch für Männer interessant sein. Wir haben bereits ein Skript dafür; man muß seinen Weg durch ein Netz von Intrigen finden. So versuchen andere Spielfiguren, Dich zu überzeugen, daß ein anderer Charakter lügt. Du mußt herausfinden, ab was wahr ist oder nicht.«



David Wheeler, Regisseur der Videoszenen, plaudert über zukünftige Projekte

Willkommen
auf dem Mars!
Unsere Basis
freut sich auf
Ihren Besuch!

Preview:

»Microsoft Space Simulator«

UNENDLICHE WEITEN

Das Geheimprojekt des Flight Simulator-Teams: PC Player enthüllt die neue Galaxis-Simulation von Microsoft.

Schon seit Monaten taucht in den Prospekten von Microsoft verschämt die Name »Space Simulator« auf. Details waren bisher wenige bekannt: Das Team von Bruce Artwick, welches auch die letzten Flight Simulator-Versionen entwickelte, wollte angeblich »nur« eine Space Shuttle Simulation zusammenbauen. Trotzdem war es für Microsoft Verhältnisse ungewöhnlich still um das Produkt. Jetzt ist die erste Beta-Version da, mit der die Programmierer auf möglichst vielen PCs noch Bugs und Unstimmigkeiten suchen lassen. Und was da zu

sehen ist, schlägt manchen Astronomie-Programm-Geschädigten schon den Atem: Nicht nur unser Sonnensystem, sondern Großteile der Galaxis haben die Programmierer in rund 10 MByte gequatscht.

Die Planeten wurden alle mit Fotografien der NASA nachgestellt und sehen aus jeder Perspektive verblüffend echt aus. Zusammen mit Vektorgrafik und Texture Mapping entstehen eindrucksvoll realistische Bilder. Zudem kann das Ganze in der superhohen Auflösung von 800 x 600 Bildpunkten auf dem Bildschirm dargestellt werden. Dabei werden auf einem 486 DX2/66 rund sieben bis zehn Bilder pro Sekunde erreicht – kein Spitzenwert, aber sichtbar schneller als der Flight Simulator aus gleichem Hause.

Im Rahmen der historischen Einsätze kann der Spieler die komplette Apollo-17-Mission nachfliegen. Je nach Sanftheit des Aufsetzens auf dem Mond, Treibstoffverbrauch und anderen Details erhalten Sie eine Punktzahl, die auch in eine High-Score-Liste eingetragen wird. Etwas moderner geht es bei der Shuttle-Mission zu: Vom Start über das Andocken an eine

Raumstation bis hin zur Landung muß für perfekte Punktzahl alles

NASA-reif gemeistert werden.

Weitere Missionen mit Raumschiffen der Zukunft finden sich wahrscheinlich im Endprodukt wieder. Denn Microsoft will nicht, wie bei Flight Simulator, eine 100 Prozent realistische Simulation liefern, sondern denkt auch an den Spielspaß. Insgesamt stehen zehn Raumschiffe zur Wahl; eines davon ist tatsächlich ein Sternenjäger mit Wasserstoff-Bomben, ein anderes ein außerirdisches Schiff mit Antigrav-Antrieb. Zu Ihren Aufgaben wird es beispielsweise gehören, Piraten zu überwinden, eine taumelnde Raumstation vor dem Absturz zu retten, Planeten zu kartographieren, Kometen zu verfolgen und sogar im Kern unserer Galaxis ein schwarzes Loch zu besuchen.

Zum Glück gibt es eine Zeitkompression, die frei einstellbar bis zu 8000 Jahre in einer Sekunde berechnet, dann schneller als das Licht darf man nicht fliegen. Die Programmierer haben sich für einige Sterne in unserer Nachbarschaft sogar komplette

Planetensysteme ausgedacht – vielleicht staßen Sie hier auf andere Lebewesen? Die fertige Version von Space Simulator soll noch vor Weihnachten komplett in Deutsch erscheinen. (bs)



Spacestation Freedom – bei Space Simulator schon Wirklichkeit



The Eagle has landed – Spielen Sie die Mondlandung in Super VGA nach

Untersuchen Sie ein schwarzes Loch – aber bitte aus sicherer Entfernung



Wer nicht spielen will, kann gucken: Ein kompletter Observatoriums-Modus mit Sternkarten und anderen Extras ist auch dabei.



NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

NEU: COMPAQ CONTURA AERO

40% KLEINER

UND 30% LEICHTER



Weltweit ist nur bei Compaq das erste mobile externe Diskettenlaufwerk mit PCMCIA-Anschluß für 3,5"-Disketten.

0130 6868



Achten Sie auf das Intel Inside® Logo auf unseren Qualitätscomputern.

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

dem energiesparenden Intel i486-SX-Prozessor, 4 bis 12 MB RAM, Platte bis 250 MB, Trackball, MS-DOS 6, Windows 3.1 und dem Lotus Organizer.

Via PCMCIA-Slot und Docking Station äußerst kontaktstark, sieht er auch sonst gut aus:
• Drei volle Jahre Garantie – weltweit.
• Kompletter Service und Support.
Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

COMPAQ

COMPUTER, UND MEHR

COMPAQ

COMPUTER, UND MEHR

Größe ist I
Formats.
kleiner,
dard-Notebook
der Compaq Co
von der stärkstei

Das Intel Inside Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Intel Corporation.

rn!
68
95

MCIA-
äußerst
gut aus:
weltweit.
und Support.

Genug gelesen. Auf zum Compaq Händler!

AKTUELLE MELDUNGEN

ALLES FEST IM GRIFF



Edles Design, solide gebaut: Der Wingman Extreme von Logitech

Logitech, Spezialist für Computer-Mäuse, hat zwei Joysticks speziell für Flugsimulationen ausgeliefert. Der Wingman und sein großer Bruder, der Wingman Extreme, sehen nicht nur edel aus, sondern bieten neben zwei Feuerknöpfen und Justiermöglichkeit auch eine Schubkontrolle. Der Wingman Extreme hat außerdem vier Feuerknöpfe und einen Vierweg-Schalter, mit dem beispielsweise bei Strike Commander die Rundum-Sicht benutzt werden kann. Ein genauer Testbericht folgt in Kürze. (fs)

ULTIMA, DIE NÄCHSTE

Was fehlt uns noch zu Ultima 8? Richtig, eine Erweiterungsdiskette. Origin bastelt schon fleißig an den Zusatzmissionen und drückte uns als Vorgeschmack ein paar Bilder in die Hände. Unter dem Titel »The Last Vale« wird man ein bisher unerforschtes Gebiet bereisen.



Avatar ist wieder da: Eine Erweiterungsdiskette für Ultima 8 soll im Herbst erscheinen.

EKSTATISCH ELLIPTISCH

Mit seinem neuen Produkt »Ecstatica« ist Programmierer Andrew Spencer gleich für mehrere Überraschungen gut: Es ist ein unerwartetes Comeback (Sein letztes Werk ist das knapp zehn Jahre alte »International Soccer« für den C 64) und das erste Spiel, das in England vom Start weg einen »Ab 18«-Sticker bekommen soll. Ecstatica lehnt sich auf den ersten Blick an »Alone in the Dark« an, soll aber um ein vielfaches umfangreicher werden. Die aus Ellipsen zusammengesetzten Figuren bewegen sich in traumhaft fließenden

der Animation durch die Landschaft. Das Spielprinzip ist nicht neu: Reisender Wanderer kommt in vermeintlich harmlose Stadt - doch das harmloseste hier ist nach der Werwolf, der gleich im zweiten Bild auf den Spieler losgeht. Ecstatica soll im Spätherbst bei Psygnosis auf CD-ROM erscheinen.



»Ghosts« verbindet Spiel und Puzzles mit angeblich seriösen Geister-Infos

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF...

Der englische Multimediaproduzent MDI verspricht uns mit »Ghosts« die Kombination aus Computerspiel und lehrreichem CD ROM. Im Stile von »7th Guest« durchquert man ein allenglisches Geisterhaus. Doch statt einer verkorksten Handlung gibt es Videoclips über »echte« Geister - oder das, was einige Briten zumindest dafür halten. Parapsychologen kommen ebenso zu Wort wie Skeptiker. Der Titel mit dem leicht zu merkenden Namen »Ghosts« soll uns im Oktober den Angstschweiß auf die Stirn treiben.

WIE HEISST MEIN LEMMING?

Psygnosis grübelt zur Zeit, wie die beiden neuen Lemmings-Spiele heißen werden. »Lemmings 3« ist es definitiv nicht, meint Pressesprecher Mark Blewitt, »wir wollen nicht, daß man denkt: Oh, noch so eine Fortsetzung«.

Wie schon in PC Player berichtet, arbeiten gleich zwei Teams an neuen Lemmings-Titeln. Der eine wird in ähnlicher zweidimensionaler Perspektive spielen. Allerdings hat man diesmal wesentlich mehr Kontrolle über die einzelnen Lemmings und muß nicht gleich ganze Hundertschaften befehligen. Beim anderen Spiel wird 3D-Grafik verwendet; die Lemmings können hier nicht nur links, rechts, rauf und runter, sondern eben auch nach vorne und zurück. Der Spieler kann die Kamera frei bewegen und muß jetzt dreidimensionale Puzzles mit den kleinen Rackern lösen.

Das neue 2D-Lemmings-Spiel wird noch vor Weihnachten erscheinen, daß 3D-Produkt ist dann für

Etwas rund, aber perfekt animiert: Das Grafiksystem von Ecstatica.

KURZ & BÜNDIG

+++ Die neue Geschäftsführung bei Novell wird mit hoher Wahrscheinlichkeit Novell DOS 7 vom Markt nehmen und den Betriebssystem-Bereich wieder Microsoft überlassen. Unklar ist noch, ob die Rechte (und die Programmierer) weiter verkauft werden. Ob in Zukunft Updates und Support für Novell DOS gestoppt wird, war bei Redaktionsschluss nicht zu erfahren.

+++ Microsoft macht aus seiner Kinder-Textverarbeitung »Creative Writers« ein Spiel namens »Ghost Writers«. In vorgefertigten Texten sind Hinweise auf die Lösung eines Krimis versteckt. Die Texte sollen interaktiv sein und die Clipart in den Texten kann auch für eigene Projekte verwendet werden. Außerdem in Arbeit: Ein Spiel ähnlich »7th Guest« namens »Haunted House«, das aber auch für Kinder geeignet sein soll.

+++ Rocket Science Games, schon mit reichlich Kleingeld von Bertelsmann und Sega ausgestattet, brauchte für die Vollendung der ersten Titel offensichtlich noch mehr Bares: Die Times Mirror Gruppe kaufte sich ebenfalls Anteile für stolze fünf Millionen US-Dollar.

+++ Weil eine Bank störrisch »Nein« zu allen Refinanzierungs-Plänen sagte, meldete Media Vision »Chapter 11« an, eine amerikanische Form des Bankrotts, die aber eher als Gläubigerschutz zu verstehen ist. Das Tagesgeschäft läuft weiter, die ersten Einheiten des portablen CD-ROMS »Rena« wurden ausgeliefert.

+++ Yu Jung Wu geht in die Geschichte ein als erster Software-Pirat, der in den USA zu einer Haftstrafe verurteilt wurde. 1 Jahr ohne Bewährung und 3000 Dollar Geldstrafe, sowie 340.000 Dollar Schadensersatz, so Microsoft sind ihm aufgebürdet worden. Immerhin hatte Wu nachweislich rund 17.000 Raubkopien von MS-DOS und Windows verkauft...

+++ Graphix Zone, die Entwickler des »Prince«-CD ROMs arbeiten zur Zeit an einem Bob Dylan-Title.

+++ Silicon Graphics kommt nach Disneyworld: Für einen Virtual Reality-Flug auf einem fliegenden Teppich (Aladdin) hat sich Disney mehrere Dutzend Onyx-Workstations bestellt. Eröffnung der Attraktion: Anfang 1995.

Anfang 1995 in der Planung. Ebenfalls irgendwo bei Psygnosis versteckt: Lemmings für Windows, das vielleicht noch dieses Jahr erscheinen soll. (bs)



Da laufen Sie wieder - Psygnosis hat gleich zwei neue Lemmings-Spiele in der Mache

SUBWAR 2050

D I E L A G E S P I T Z T S I C H Z U

Im Jahr 2050 stellen die Meere eine wichtige Quelle für Nahrung, Energie und Mineralien dar. Riesige Konzerne haben die Ausbeutung der Ozeane zu einer der lukrativsten Industrien der Welt gemacht. Ihre Reichtümer müssen unter Bedingungen verteidigt werden, die ideale Möglichkeiten für unentdeckte Sabotageakte bieten.

Genau hier kommen Sie ins Spiel! Als Söldner mit umfassenden Kenntnissen der U-Boot-Technologie liefern Sie Ihren Gegnern erbitterte Gefechte um Konzernterritorien am Meeresboden.

Die verbesserte **CD-ROM-Version** von SubWar 2050 bietet Ihnen **SIEBEN** vielschichtige Missionen, darunter **DREI NEUE SZENARIEN**:

- Das Bermuda-Dreieck
- Das Mittelmeer
- Das Nordkap

Besitzer der 3.5"-PC-Version können diese **DREI NEUEN SCHAUPLÄTZE** separat auf einer **SZENARIO-DISKETTE** erwerben, mit der sie ihre Originalsimulation außerdem durch **NEUE SOUNDEFFEKTE** verbessern können.

Damit erreicht der Erfolgsschlag der Untersee-Kampfsimulationen neue, ungeahnte Tiefen.

SUBWAR 2050 PC-CD-ROM und die **SZENARIO-DISKETTE** sind ab sofort erhältlich.



S I M U L A T I O N

MICROPROSE

Der zaubernde
Katastrophalix
Rincewind und die
anderen verrück-
ten Helden der
»Scheibenwelt«-Romane machen
bald die PCs unsicher. Schrift-
steller Terry Pratchett plauderte
mit uns über das Spiel, Moral
und Gevatter Tod.

SCHEIBENMEISTER

Psygnosis veröffentlicht in Kürze sein neues Grafik-Adventure rund um die Fantasy-Romanserie »Discworld«, in Deutschland als »Scheibenwelt« bekannt. Im Vorfeld ergatterten wir einen Interview-Termin mit dem großen Meister himself. Beim Interview erwies sich Terry Pratchett als ähnlich skurril wie die Charaktere in seinen Bestsellern.

PC PLAYER: Weshalb wird das Spiel schlicht und einfach »Discworld« genannt?

T. PRATCHETT: Nun, ich werde Dir ein Geheimnis verraten: Anfänglich sollte das Spiel »Der Ärger mit den Drachen« heißen und das klingt wenig aufregend nach einem schlechten amerikanischen Fantasy-Buch. Es gibt genug Fans der Discworld-Reihe da draußen, also haben wir es eben Discworld genannt. Das ist kurz und paßt auf die Schachtel, was willst Du mehr?

PC PLAYER: Versuchst Du, in Deinen Büchern eine Moral zu vermitteln?

T. PRATCHETT: Es gibt eine sehr wichtige Botschaft, die ich vor allem in den Taschenbüchern überbringen will: Daß das Buch sein Geld wert ist! Wenn Du diese Botschaft nicht vermitteln kannst, wird alles andere zweitrangig. Es mag irgend eine Art von Moral in meinen Büchern geben, aber ich sage nicht direkt »Kinder, nehmt keine Dragen« oder sowas.



Die Schildkröte Groß-A'Tuin trägt die Scheibenwelt auf ihrem Rücken

DISC WORLD - DAS SPIEL

Der Designer des Discworld-Adventures ist Gregg Barnett, der schon am legendären B-Bit-Fossil »The Hobbit« von Melbourne House mitgearbeitet hat.

Das Programm basiert nicht auf einem einzelnen Buch, sondern behandelt eher eine bestimmte Zeit und bekannte Charaktere wie Rincewind und die laufende Schatztruhe. Die tatsächliche Handlung ist nach geheim, Discworld wird sich aber von der Art her an den LucasArts-Programmen orientieren. Es soll viele aus den Romanen bekannte Plätze enthalten, z.B. die dreieckige und stinkende Doppelstadt Ankh-Morpork. Bösewichte haben aus einer anderen



»Ich spiele häufig Computerspiele – und damit meine ich: verdammt häufig!«

PC PLAYER: Wenn Du die Wahl hättest, welcher Deiner Discworld-Charaktere wärst Du gerne?

T. PRATCHETT: Der Bibliothekar. Er hatte diese Fähigkeit, sich an einer bestimmten Stelle zu kratzen – und das überall, wo er wollte!



Grafiken aus dem Discworld-Adventure: Nachwuchsmagier Rincewind lümmelt hier vor dem »Haus der Katzen«

Dimension einen Drachen eingeschleppt und wallen mit seiner Hilfe die Scheibenwelt unterjochen. Die anfängliche Aufgabe des Helden wird natürlich sein, den Drachen loszuwerden.

Das Spiel soll nicht-linear verlaufen, man soll also ständig irgendwas tun können und nicht wegen einem einzigen ungelösten Puzzle »hängen«.

Relativ bekannte Schauspieler werden für die Synchronisation des CD-ROMs benutzt, z.B. Eric Idle (Marty Pythan) und Jan Pertwee (Dr. Who). Fans der Bücher werden zwar viele Hinweise leichter verstehen, sonst aber keine Vorteile beim Lösen des Spiels haben.

PC PLAYER: Hast Du angesichts der vielen Handlungsstränge in Discworld ein spezielles System, um die Kontinuität zu sichern?

T. PRATCHETT: Kontinuität, was ist das? Ich kann mich halt an vieles erinnern. Ich habe aber keine schlaflosen Nächte, weil ich über irgendwelche Zusammenhangsfehler nachgrübele.

Wenn jemand zu mir käme und sagte, »Im 3. Band ist das Warenhaus auf der anderen Straßenseite als im 17. Band«, würde ich denken: Was spielt das für eine Rolle? Um Gottes Willen, es ist ein Fantasy-Buch. Die Scheibenwelt befindet sich auf dem Rücken einer riesigen Schildkröte! Wie soll man das ernst nehmen? Ich habe ein gewisses System der Annäherung, aber ich beachte nicht sklavisch Details.

PC PLAYER: Meinst Du, die Programmierer schaffen es, den Humor Deiner Bücher ins Spiel zu übertragen?

T. PRATCHETT: Der Grund, weshalb Discworld funktioniert, ist nicht nur Humor. Da sind Geschichten und Handlungen; es muß auch Charaktere geben, welche die Leute auch dann interessieren, wenn es gerade keine Witze gibt. Der Humor muß Teil des Ganzen sein, Du kannst dich nicht nur auf die Witzen verlassen. In einem Computerspiel ist das anders, es ist viel leichtgewichtiger. Man kann wirklich sagen, daß der Kerl, der das Script dafür

schrrieb, die Oberfläche sehr gut hingekriegt hat. Hier und da wurde er aber etwas von seinem Enthusiasmus übermannt und ich mußte ihm einige Sachen erklären. Beispielsweise, daß Du einen Witz nicht aus-schreibst, sondern den Leuten nur alle nötigen Hinweise gibst – die eigentliche Pointe finden sie dann schon selbst heraus.

PC PLAYER: Die Hexen und Gevatter Tod sind die beliebtesten Charaktere der Bücher. Basieren sie auf Leuten, die Du kennst?

T. PRATCHETT: Nun, wenn mein Nachbar ein sieben Fuß großes Skelett wäre, würde ich natürlich eini-

SCHEIBENWELT DIE BÜCHER

Terry Pratchett wird oft als »Douglas Adams der Fantasy« beschrieben. Bei genauerer Betrachtung zeigen sich aber einige Unterschiede. So reiht Pratchett nicht »nur« Witze aneinander, aber schreibt ganze Kapitel nur einer einzigen Pointe wegen (wie Adams selbst offen zugibt). Seine Romane haben statt dessen immer ein bestimmtes Thema, z.B. Hexen, Pyromiden oder »Holy-Wood« und eine komplexe Handlung mit diversen Charakteren.

Bei all dem kommt der Humor nicht zu kurz: Pratchetts abgedrehte Protagonisten, deren kleingeistiger Egoismus, viel Situationskomik und der aberwitzige Hintergrund (die Scheibenwelt ruht auf vier Elefanten, die auf einer riesigen Schildkröte stehen, welche durchs All fliegt) lassen kaum ein Auge trocken. In England erscheint gerade der 18. Band der Serie, in Deutschland liegen beim Heyne-Verlag bislang rund zehn überetzte Titel vor.

Einsteiger schnuppern am besten in den Startroman hinein: »Das Licht der Phantasie« führt locker-lässig in das bizarre Scheibenwelt-Szenario ein.

ge Notizen machen. Manche meiner Charaktere basieren auf wirklichen Personen, aber es gibt ein gewisses Limit, wieviele Orang-Utans ich auf einer zwischenmenschlichen Basis begegnen bin.

Die Hexen entstanden nicht durch direkte Vorbilder, sondern durch Beobachtung von meiner Großmutter und alten Damen im allgemeinen.

PC PLAYER: Wirst Du für immer an der Scheibenwelt kleben bleiben oder glaubst Du, daß es Dir eines Tages zuviel werden könnte?

T. PRATCHETT: Also, zugegebenermaßen würde ich noch dem 2. Band schon, daß ich einen 5. oder 6. schreiben würde – aber jetzt bin ich bei Band 18 angelangt. Es ist wie mit dem Verliebtsein: In der ersten

Woche ist es absolut wunderbar, aber danach wird's ein wenig fordernd. Die Leser wollen nicht, daß ich aufhöre, und mein Verleger auch nicht. Ich denke, es wird vielleicht nie aufhören, aber es wird sich verlangsamen.

Zwei Discworld-Bücher pro Jahr sind tödlich, alle zwei Jahre eins ist in Ordnung. Ich muß zu anderen Sachen voranschreiten.

PC PLAYER: Würdest Du zur Abwechslung gerne ein Buch voller Horror, Sex und Gewalt schreiben?

T. PRATCHETT: Nun, gerade sitze ich an einem Werk, das es auf vier grauenvoll Ermordete bringt. Aber nein, über sexuelle Verdorbenheit zu schreiben, war nie mein Fall. Schreib' über das, was Du kennst! Seltsamerweise funktionieren Sex und Humor nicht zusammen. Pornographie und Humor gleich zweimal nicht. Nun, Horror und Humor, das kann klappten. Nicht gerade mit Keltensägen, aber Gothic Horror ist perfekt. Filme wie »Freitag, der 13., Teil 19« sind lustig, weil sie zu einer Parodie ihrer selbst geworden sind.

PC PLAYER: Gibt es irgendeine Chance, daß die Scheibenwelt mit echten Schauspielern verfilmt wird?

T. PRATCHETT: Etwa einmal im Monat bekommen wir ein Filmangebot. Das Problem: Die Engländer sind in Ordnung, haben gute Ideen – aber kaum Geld. Die Amerikaner hingegen sagen: Großartig, klasse, super – aber könnten wir da etwas ändern? Und es stellt sich heraus, daß diese Änderung die Quintessenz des Buchs kaputt machen würde. Sie könnten z.B. den Tod als Charakter nicht leiden – die Leute in Hollywood kapieren überhaupt nichts!

PC PLAYER: Besitzt Du einen Computer? Wenn ja, welchen?

T. PRATCHETT: Laß' mich zählen... so ungefähr sechs bis acht. Es ist wie die Evolution der Menschheit: Ich hab' mich kürzlich von meinem Amstrad CPC 464 getrennt, das war mein erster Computer. Den Spectrum kannst Du nicht mitzählen. Ich hab einen großen PC, auf dem ich arbeite, und das gleiche Gerät nochmal, zur Sicherheit, falls irgendetwas schiefgeht. Woher kommt das nur, daß man ein Jahr nach dem Kauf einer Maschine fürs gleiche Geld daselbe Gerät dreimal kaufen könnte? Da es den Pentium gibt, muß demnächst etwas Neues erscheinen. Wann immer es einen neuen Computer oder Chip gibt, wird kurz darauf



„Für eine bestimmte Figur wünsche ich mir eine Arnie-Schwarzenberger-Stimme!“

ein noch besserer veröffentlicht.

PC PLAYER: Spielst Du Computerspiele?

T. PRATCHETT: Ja! Und was zu schießen, jederzeit! Man könnte mir jeden Tag ein 600-Levels Doom vorwerfen. Nachdem Du den ganzen Morgen geschrieben hast, ist es schön, vollkommen himmlas herumzubaumeln.

PC PLAYER: Wenn Du einen Wunsch frei hättest, welcher wäre das?

T. PRATCHETT: Nun, drei weitere zu haben. So Zeug wie Welfrieden halt. Erst mit 179 zu sterben.

PC PLAYER: Welche Musik hörst Du so?

T. PRATCHETT: Ich verrate zuviel über mein nächstes Buch. Ich höre gerade viel von Andrew Lloyd Webber – manchmal denke ich tatsächlich, daß er weiß, was er tut. Ich mag Todd Rundgren, Nazz, alles, was irgendwie mit Jim Steinmann zusammenhängt. Letzte Woche hab' ich meine erste Iran-Maiden-CD gekauft, und sie war absoluter Mist.

PC PLAYER: Welchen Nachruf hättest Du gerne?

T. PRATCHETT: »Im Alter von 179 Jahren in gutem Zustand verstorben.« (la)



„Auf das Script zum Discworld-Spiel hatte ich mehr Einfluß, als ich ursprünglich dachte“



Eine Handvoll Bruderschaftler beim emsigen Konspirieren



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION

Heinrich Lenhardt (fs) und Boris Schneider (bs);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs)

SCHLUSSREDAKTION UND KOORDINATION

Babs Schwaiger

REDAKTIONSASSISTENZ

Susan Sablewska

LAYOUT

Journalatz GmbH

GRAFIKEN

Rolf Boyke

TITEL

Gestaltung: Journalatz

Alien Legacy: © Dynamix

GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85386 Pöing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung gesamt: Stefan Grajer
Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klöwer, Tel. (08121) 769-376
International Sales: Sarah Money, Tel. (08121) 769-350

ANZEIGEN-DISPOSITION

Katharina Pickl, Tel. (08121) 769-340

PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG

Helmut Grünheid



VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 271, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK

Druckerei Schwend, 74523 Schwabisch-Hall

ISSN-Nummer

0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 146220, 80453 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC Player), DM 199,- (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 99,50 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player), DM 171,- (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,- (PC Player), DM 223,- (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 111,50 (nur PC Player plus)
Aussereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindungen:
Postbank München, BLZ: 250 100 000, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben OS 600,- (PC Player), OS 1499,- (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Rembrandtstraße 9, A-1100 Wien
Tel.: (02 22) 31 09 754, Fax: (02 22) 31 09 754/20

Abonnementpreis 12 Ausgaben OS 600,-

Abonnementbestellung Schweiz:

Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6250 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax: (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:

DMV-Verlag Lesenservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Banküberweisung oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.
Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.
Die gegebenen gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.
Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verfasser.
Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Nachweislich gekennzeichnete Fremdbeiträge gehen nicht in jedem Fall der Meinung der Redaktion über.

BESTSELLER

PC-SPIELE-CHARTS

DEUTSCHLANDS PC-VERKAUFSHITS (DISKETTE)

↔ 1	DIE SIEDLER (1) Blue Byte	83%
↔ 2	SIM CITY 2000 (2) Maxis	90%
↑ 3	TIE-FIGHTER (-) LucasArts	85%
↓ 4	ANSTOSS (3) Ascan	85%
↓ 5	BATTLE ISLE II (4) Blue Byte	84%
↑ 6	FIFA INTERNATIONAL SDCCER (-) Electronic Arts	85%
↑ 7	1942 PACIFIC AIR WAR (20) Microprose	81%
↑ 8	PACIFIC STRIKE (17) Origin	76%
↑ 9	LOTHAR MATTHÄUS (-) Ocean	38%
↓ 10	ULTIMA VIII: PAGAN (6) Origin	89%
↓ 11	SAM & MAX HIT THE ROAD (9) LucasArts	89%
↔ 12	FLIGHT SIMULATOR 5.0 (12) Microsoft	65%
↓ 13	T.F.X. (5) Ocean	71%
↓ 14	PRIVATEER (13) Origin	90%
↑ 15	THEME PARK (-) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↓ 16	UFO - ENEMY UNKNOWN (8) Microprose	74%
↓ 17	INDY CAR RACING (10) Virgin/Papyrus	87%
↓ 18	X-WING (7) LucasArts	77%
↓ 19	DAY OF THE TENTACLE (15) LucasArts	93%
↓ 20	F-14 FLEET DEFENDER (11) Microprose	81%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spielstitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

PC-VERKAUFSHITS (CD-ROM)

↔ 1	REBEL ASSAULT (1) LucasArts	91%
↔ 2	BATTLE ISLE II (2) Blue Byte	84%
↑ 3	OUTPOST (-) Sierra	55%
↓ 4	ULTIMA VIII: PAGAN (3) Origin	89%
↑ 5	STRIKE COMMANDER (6) Origin	88%
↔ 6	THEME PARK (6) Bullfrog/Electronic Arts	88%
↓ 7	DAY OF THE TENTACLE (4) LucasArts	93%
↑ 8	MEGA RACE (9) Software Toolworks	49%
↓ 9	SAM & MAX HIT THE ROAD (6) LucasArts	89%
↔ 10	T.F.X. (10) Ocean	71%

Quelle: Media Control. Rechts neben dem Spielstitel steht jeweils die Wertung, welche das Programm beim Test in PC Player erzielte.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

Battle Isle 2
CD-ROM
69,95
Das Erbe des Titan
Scenery CD zu Battle Isle 2
49,95

Unser Tip des Monats

**Bundesliga
Manager Hattrick**
(Software 2000)

**Ultima 8
Pagan**

PC 3,5" 49,95
Speech Pack 19,95
CD (incl. SAP) 79,95

PC 3,5"
89,95

FIFA Soccer

Jetzt neu als CD-ROM-Version!
Die ultimative Fußball-
Simulation von Electronic Arts

CD-ROM *
69,95

Sonderposten
(solange Vorrat reicht)

Der Patrizier
PC 3,5" oder CD
39,95

Goal!
PC 3,5"
9,95

Disketten

Star Pacific Air War 89,95
Academy of the Dying 89,95
Across the Rhine 79,95
Andross 79,95
Antares World Cup Edition 89,95
Armored Fleet 89,95
Aufzeichnung Ost 79,95
Battle Isle 2 89,95
Bazooka Blue 99,95
Beneath a Steel Sky 79,95
Boulder 99,95
Break Thru 59,95
Burning Steel 2 79,95
Cannon Fodder 89,95
Conqueror Desaster 89,95
Crash Empire 109,95
Charmaster 89,95

Defender 99,95
Defender Data Disk 1 & 2 je 79,95
Death or Glory 89,95
Delta IV 70,95
Der Clou 89,95
Der Planer 89,95
Desert Strike 89,95
Die Siedler 89,95
Dino Expedition, Data Disk 1 & 2 je 29,95
Dune 2 89,95
Elder Scrolls - Arena 79,95
Elite 3 79,95
Erben der Erde 89,95
F-14 Flight Defender 99,95
FIFA Soccer 79,95
Flightmaster 99,95
F14 Stealth Diver 89,95
Unlabeled Fleet 89,95
Hercules 89,95
Hercules 2 89,95
Hinterland (Bundesliga Manager 3.0) 99,95
Hinterland (Victory) 89,95
Infia Deutschland 79,95
Infia Car Racing 59,95
Infia Car Racing Data Disk 1 29,95
Infia 3 79,95
Kolumbus 89,95
Lands of Lore (dt.) 79,95
Land of Kyria 2 - Hand of Fate (dt.) 79,95
Mad News 89,95
Mars: Mission 2 (dt.) 89,95
Master of Magic 89,95
Masters of Orion 89,95

Mouse Machines 89,95
Outpost 89,95
Overlord 79,95
Panic Strike 49,95
Pitfall Fartalesis 89,95
Pitfall Gold (dt.) 89,95
Private Connection 89,95
Puzzle 89,95
Puzzle Speech Special Ops 1 je 79,95
Puzzle for Glory 4 79,95
Rings of Medusa Gold 89,95
Robinson's Requiem 89,95
Sam & Max (dt.) 89,95
Shattered Hopes (The Last Fists) 89,95
Sierra Golem 89,95
Sim City 2000 (dt.) 89,95

Disketten

Sim City 2000 Data Disk 39,95
Space Simulator 89,95
Spolans 79,95
SSN-21 Sesself (dt.) 79,95
Star Trek 2 - Judgment Rites (dt.) 79,95
Starmaster (USA 2) 89,95
Starkommander 89,95
Starkommander Zusatz-Disk 109,95
SUB 8 79,95
Suber 2000 Mission Disk 89,95
Super Hero League of Heroes 89,95
Synthetic 89,95
Synthetic Disk Disk 39,95
System Shock 79,95
Terminator Rampage (dt.) 89,95
Thema Park 79,95
T.F.A. 89,95

Tie Fighter 89,95
U.F.O. - Enemy Unknown 99,95
Victory at Sea 79,95
Wing Commander 79,95
Wing Commander Armada 79,95
Wing of Glory 89,95
X-Wing Mission Disk B-Wing 49,95
X-Wing Upgrade Kit (incl. Mission 1) 59,95
Zeppelin 89,95

Preislisten (solange Vorrat reicht)

A Train (dt.) 49,95
B-17 Flying Fortress 39,95
Blind Bomber 19,95
Der Patrizier 49,95
Diplom 39,95
Empire Deluxe (dt.) AKTIONSPREIS 59,95
F 117-A Stealth 39,95
Flight 3.0 39,95
Goal 29,95
Great Gains 2 29,95
Indiana Jones 4 Adventure (dt.) 59,95
Mac TV 49,95
North & South 29,95
Shadow Castle 29,95
Sim City (dt.) Earth (dt.) Life (dt.) je 49,95
Special Forces 49,95
Ultima 8 AKTIONSPREIS 89,95
Ultima 8 Speech AKTIONSPREIS 19,95
Winter Super Sports 29,95

Joysticks

Advanced Games GamePad 49,95
Advanced Games Joystick 49,95
Competition Win Pro 59,95
Flightstick Pro 169,95
Quickly MB 19,95
Gamepad PC (2 Ports) 29,95

Osketten

3.5" MF 2+Q 49,750
Festplatten intern
200 MB AT-Bus 279,95
420 MB AT-Bus 449,95
Anders AT-Bus und SCSI-Festplatten mit Antirag 89,95

CD-ROM

7th Guest (Euro-Version) 89,95
17th Hour 119,95
Antares (incl. World Cup Edition) 89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD 49,95
Beneath a Steel Sky 89,95
Bloodnet 89,95
Civilian & Rebel Tycoon Der Kampf 79,95
Comanche (dt.) 99,95
Doom Unleashed incl. 350 never Levels 39,95
Empire Deluxe (dt.) AKTIONSPREIS 39,95
Erben der Erde 89,95
Falcon Gold 89,95
FIFA Soccer 89,95
Helden Below 79,95
Huns Deutschland 79,95

Infamia 49,95
Lands of Lore (dt.) 99,95
Land of Kyria 2 - Hand of Fate (dt.) 99,95
Med Day 2 99,95
Mars: Mission 2 (dt.) 99,95
Sierra Commander 89,95
NHL Hockey '95 89,95
Outpost 89,95
Patrizier AKTIONSPREIS 39,95
Pitfall Dreams Deluxe 79,95
Privateer 99,95
Rainbow Tycoon 29,95

Rabel Assault (dt.) SONDERPOSTEN 79,95
Sam & Max (dt.) 99,95
Sword Service 2 29,95
SSN-21 Sesself (dt.) 79,95
Starmaster (USA 2) 89,95
Sierra Commander 89,95
Suber 2000 incl. 7 neuer Missionen 99,95
Synthetic Plus 99,95
System Shock 89,95
Tie Fighter 89,95
Thema Park 89,95

Ultima 8 SONDERPOSTEN 79,95

Under a Killing Moon 119,95
Virtual Vietnam 2 79,95
Wing Commander Armada 89,95
Wings of Glory 89,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 502 B, Double Speed 349,95
Sony-kompact Double Speed, CD 299,95

Soundkarten

Soundblaster Mix Master 49,95
Soundblaster Pro 169,95
Soundblaster 16 DR 279,95

Sierra AudioMaster Screen Deal 39,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!
Fordern Sie unter Angabe Ihrer Systemtypen gegen Rückporto unseren Gesamt Katalog an!
Alle Preise in DM inklusive 15% MwSt.
(Informer und Preisänderungen vorbehalten)
Verkaufsstellen:
Vonnahme 8,50 - Nachnahme 9,50 - NG-Web
ab 250,- Bestellwert (versandkostenlos)
Ausland nur gegen VZ
Aussch. 2002 (VZ)

Menschenrechte...

... müssen durchgesetzt werden!

Der 49-jährige Ed Garcia auf den Philippinen, die 43-jährige Hanne Hecht-Winkler in Deutschland, die 24-jährige Cyndy Pappaterra in den USA sind sich in ihrem Leben nie begegnet. Sie haben ein gemeinsames Ziel: die Menschenrechte durchzusetzen.

Denn immer noch werden Frauen, Männer und Kinder in zahlreichen Ländern Opfer von staatlichem Machtmissbrauch und Menschenrechtsverletzungen. Sie werden willkürlich gefangengehalten, gefoltert oder zum Tode verurteilt.

Mitglieder von amnesty international setzen sich weltweit für die Freilassung von gewaltlosen politischen Gefangenen, gegen Folter und Todesstrafe ein.

Auch in Deutschland brauchen wir aktive Mitglieder, die sich für die Wahrung der Menschenrechte einsetzen.

Schreiben Sie uns. Wir informieren Sie, was Sie aktiv für den Schutz der Menschenrechte tun können. (Bitte 4 Mark Rückporto in Briefmarken beifügen.)

ai amnesty international
Für die Menschenrechte

amnesty international, 53108 Bonn
Spendenkonto: 80 90 100
BKD Duisburg (BLZ 350 601 90)
Stichwort: "Wer mitmacht..."

Wer mitmacht, hilft gegen Ohnmacht.

Bestellannahme

Telefon (030) 821 60 21
Telefax (030) 822 90 15 12053 Berlin (Neukölln)

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH
Jonasstrasse 28 - 29
12053 Berlin (Neukölln)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Info-service unter: Media Point
Automatischer Anzeigendienst für aktuelle Angebote: (030) 822 85 28



Martin Gaksch
(links) und Heinrich Lenhardt
philosophieren engagiert
über die Trendwende beim Spieldesign

Der Siegeszug des CD-ROMs hat auch Schattenseiten. Immer mehr Softwarefirmen pocken großzügig Video-Sequenzen in ihre Programme und vernachlässigen dabei das eigentliche Spieldesign. Müssen wir uns vor »Interactive Movies« fürchten oder sind sie eine Bereicherung der Software-Landschaft?

Speicher spielt keine Rolle: Als in frühen Heimcomputer- und Videospiel-Tagen jedes KByte RAM ein kostbarer Besitzstand war, mußten die Programmierer rational arbeiten. Die Legende Commodore 64 entstand nicht zuletzt dadurch, weil die beschränkte Hardware zu Kunststücken nötigte. Findige Software-Gurus reizten das 64-KByte-Maschinen bis zum letzten Futzl aus und trückten vom Digital-Sound bis zur Interrupt-Örgie Effekte zusammen, mit denen die Grenzen der Hardware gesprengt wurden.

Heutzutage sieht das anders aus: Rund 650 MByte Daten passen auf ein CD-ROM. Großzügige Intros und digitalisierte Filmsequenzen sind damit kein Problem mehr. Aber bekommt die Befreiung vom Quetschen und Tricken aus der Spielkultur?

Wie verhält sich die technische Genialität eines »7th Guest« mit seiner inhaltlichen Dürftigkeit? Am Horizont lauert mit den »Interactive Movies« ein völlig neues Spielgenre, das die Diskussion um Komplexität und Anspruch bei Computerspielen neu belebt. Martin Gaksch, Herausgeber des Videospiel-Fachblatts »Maniac«, findet das gar nicht schlimm: »Wenn keine neuen Spielkonzepte entstehen, wird's irgendwann langweilig.« Heinrich Lenhardt von PC Player ist skeptischer: »Je mehr Megabyte ein CD-ROM-Spiel belegt, desto kümmerlicher ist meist der spielerische Anspruch«.

HEINRICH: Ihr dürft mich ja gerne für einen altmodischen Knacker halten, aber die Prioritätenverlagerung weg vom Spieldesign und hin zur Videosequenz bereitet mir Kopfschmerzen. Natürlich gibt es auch positive Ausreißer wie »Rebel Assault«. Aber die meisten Dinger, die unter exzessivem Einsatz einer Videokamera entstehen, spielen sich wie die Seuche. Gegen das dumpfbackige »Quantum Gate« ist doch »Pac-Man« eine Ausgeburt an Intellekt und Komplexität.

MARTIN: Ich sehe diese Verdrängungsgefahr. Die bösen CD-ROM-Dinger killen meine Lieblingspiele nicht. Alte Genres werden immer ihre Berechtigung behalten, doch sollte man sich überlegen, daß mit der technischen Revolution nicht nur Grafik und Sound verbessert werden. Gigantische Speichermedien verpflichten Entwickler dazu, sich über neuartige Spielkonzepte Gedanken zu machen, die über traditionelle Genres hinausgehen. Daß dabei nicht von vornherein brillanter Spielspaß rauskommt, ist klar; doch man muß den neuartigen Konzepten Zeit geben, sich zu entwickeln. Die traditionellen Spielgenres hatten immerhin 15 Jahre Zeit.

HEINRICH: Naja, hoffentlich lassen sich die Multimedia-Macher nicht 15 Jahre Zeit, um mit der Schrott-Produktion aufzuhören. Bis dahin haben sie sich sonst die zahlende Kundschaft verprellt. Der größte Gag sind ohnehin die mehr oder weniger schleichenden Bemühungen, die Software-Preise wegen der oh so teuren CD-ROM-Entwicklung nach oben zu treiben. Da muß sich der arme, in der Regel nicht gerade üppig bezahlte Spieldesigner verallt bekommen, wenn für irgendwelche Videoreihe mit



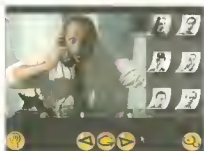
abgehalteten Schauspielern die Kohle nur so verballert wird. Vor allem, wenn dann ein Schnalspur-Melodram wie »Inspektor Zebak« herauskommt: Jeder Novize an der Filmhochschule wendet sich schauerdend ab.

MARTIN: Über die Qualität der Ausführung kann man sicher von Fall zu Fall streiten. Professionell muß das Resultat solcher Video-Bemühungen schon sein, denn ich halte den Aspekt »Faszination« ganz allgemein für extrem wichtig.

Aber sei doch nicht so verbiestert: Wenn keine neuen Spielkonzepte entstehen, wird's irgendwann langweilig. Die PC-Anwender sollten sich glücklich schätzen, daß soviel probiert wird, denn die Videospiel-Hersteller trauen sich kaum an neue Konzepte. Gerade auf 16-Bit gibt's unendlich viele Jump-and-Runs und Prügelspiele, meist gut bis brilliant. Aber irgendwann wird's halt langweilig, über Abgründe zu hüpfen und Gegnern auf die Nase zu schlagen. Das gleiche gilt für Rollenspiele und Simulationen. Auch die Masche »besser, schöner, schneller« nutzt sich irgendwann ab. Mehr Komplexität bedeutet nicht unbedingt mehr Spielspaß.

Außerdem muß man nicht nur die Faszination der Hardcore-Spieler erhalten, gerade mit den neuen Systemen 3DO, Playstation & Co. wird ein neues Publikum angesprochen. Das sind unter anderem Leute, die nicht zwangsläufig mit C 64 oder NES aufgewachsen sind. Das vieltrapierte Genre »Interactive Movie« halte ich für entwicklungsfähig und -würdig.

HEINRICH: Naja, angesichts der bisherigen 3DO-Verkaufszahlen scheint dieses »neue Publikum« ein ausgesprochen mickriger Haufen zu sein. Aber Du hast damit recht, daß die Ansprüche der verschiedenen Spieler recht unterschiedlich sind. Natürlich gibt es auch den berufstätigen Nicht-Freak, der



Inspektor Zebak: Viele Video-clips, aber wenig Atmosphäre



7th Guest: Mischmasch alter Spiel-idee, doch kein »Interactive Movie«



Voyeur: Der Spieler führt Regie – demnächst auf CD-ROM

INTERACTIV?

nach Feierabend nur ein bißchen abschalten will. Da haben ausgesprochen schwere, komplizierte Spiele nicht den richtigen Entspannungsfaktor. Ich verdamme je auch nicht jedes Programm, das ich schon in zehn Stunden durch habe – Hauptsache, ich wurde in dieser Zeit bestens unterhalten.

Andererseits müssen leicht zugängliche, einfach zu bedienende Spiele nicht zwangsläufigerweise anspruchslos sein. Da ist »Myst« wirklich ein Paradebeispiel, wie man aus einem extrem vereinfachten Adventure Spielprinzip ein Maximum an Puzzles und Atmosphäre herausgeholt hat.

Aber was vor denn Dein positives Schlüsselrezept, daß Du gesagt hast »Hey, diese Video-Dinger können ja richtig Spaß machen?«.

MARTIN: Ich fand es richtig, daß Sega für sein Mega-CD Spiele wie »Night Trap« veröffentlicht hat. Im Prinzip war Night Trap schon ein Film zum Mitspielen. Echte Schauspieler reagieren bedingt auf mein Kommando und die Geschichte endet so, wie ich spiele: gut oder schlecht. Ich entscheide, ob ich

die Küche, das Wohnzimmer oder das Schlafzimmer anschau. Im Gegensatz zu 7th Guest, das meines Erachtens nur eine pompös aufgemachte Mixtur aus bekannten Uralt-Ideen ist, hat Night Trap das Tor zu einem neuen Spielgenre aufgeschlagen.

Ähnliches gilt für »Voyeurs«, das so gerade für den PC umgesetzte wird. Ich sehe einerseits einen Videofilm in olemberaubender Qualität und kann andererseits die Handlung dezent steuern. Erneut klicke ich umher, welches Zimmer ich wann inspizieren will und sehe mir die Szenen an, die ich für richtig halte.

HEINRICH: So ganz kriegst Du meine Skepsis nicht weg. Auch der professionellste Interactive Movie setzt Staub an, sobald man alle Videos einmal gesehen hat – und das geht relativ schnell. Die »Spaß-für-Geld«-Relation ist nicht sanderlich bemerkend, wenn ich mir dagegen ansehe, daß ich mangelnd von einem konventionellen Spiel wie »Civilization« oder »NHL Hockey« bestens bedient werde.

Mag sein, daß eine ganz neue Zielgruppe von Gelegenheitsspielern dazu kommt, die just auf diese Spiel-

film-Dinger abfahren. Aber die meisten Leute, die hier und heute ihre Liebe zum Computerspiel entdeckt haben, werden sich auch in Zukunft nicht mit dem Betrachten von Videoclips zufriedengeben. Die bisherigen Interaktivitäts-Ansätze – nichts übersehen, alles ausprobieren – sind noch zuwenig.

MARTIN: Neuartige Spielsätze sollen traditionelle Genres nicht verdrängen, sondern ergänzen. Das Medium Spiele muß sich weiterentwickeln, denn es lebt von Kreativität und Faszination. Mir ist ein Entwickler lieber, der halbrichtige Schritte Richtung »mal was Neues« geht, als ständig sein Uralt-Konzept zu verfolgen. (h)



Mit Night Trap leistete Sega Pianiarbeit bei den interaktiven Spielfilmen

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM/PC

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Redmond Games

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

IBM CD-ROM

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Microsoft (Win)

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Microsoft (Win)

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Microsoft (Win)

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Microsoft (Win)

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Microsoft (Win)

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Microsoft (Win)

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,00
Secrets: The Sky EV 64,00
Village EV 85,00
Raiders EV 85,00

Microsoft (Win)

1992: *Perils in War* DA 89,50
Area of the Deep EV 85,00
Across the River EV 89,00
Alban in the Dark 2 EV 85,00
Kronos: M.L. Edition EV 92,00
Labyrinth: 3D Edition EV 92,00
Perils in War 2 EV 79,

CD-SHOCK

PC Player gibt's ab sofort auch mit CD-ROM. Wenn Sie diesen Monat die »plus«-Ausgabe gekauft haben, erwarten Sie neben einer exklusiven Demo von »Creature Shock« dutzende weiterer Neuheiten, Programme und Utilities auf der CD.



Interaktiv und multimedial: Unser »TIE-Fighters«-Testbericht zeigt alle Details des Verkaufsschlagers



Nicht erschrecken: Die spielbare Demo von »Creature Shock« bietet sofortigen Nervenkitzel mit vielen Aliens

Ein neuer interner Rekord: Mit 689.107.920 Bytes ist die CD von »PC Player plus« das dickste ROM, welches unser Team bisher produziert hat. Aber nicht nur die Masse macht's: Auf der CD finden Sie neben brandneuen Demos auch Test-Software und stapelweise Material, das es nirgendwo anders gibt. Denn wir produzieren selbst: Interaktive Tests, Videos, Datenbank oder Starfighter-Comic gibt es nur auf PC Player plus.

Die Highlights

Die absoluten Highlights der Ausgabe beschert uns Virgin Games. So gibt es eine voll spielbare Demo von »Creature Shock«, welches Weltmächtigen »Rebel Assault« den Titel des besten Actionspiels wegnehmen will. Leider nicht spielbar, aber auf keinen Fall weniger beeindruckend sind die Previews zu »The 11th Hour«, ein fast zehn Minuten langer Kurzfilm in

fließendem Super-VGA und »Lost Eden«, ebenfalls knapp zehn Minuten Grafik- und Animations-Studie aus dem Dinosaurier-Adventure. Alle drei Titel erscheinen erst in ein paar Monaten, können aber schon heute von Ihnen begutachtet werden.

Weiterhin gibt es eine spielbare Demo und eine Diashow zu »Myst«, erste Bilder aus dem offiziellen »Monty Python«-CD-ROM namens »The Secret to Intergalactic Success«, eine ohne Einschränkungen spielbaren Flipper-Tisch aus »Epic Pinball«, Sprachausgabe statt bei der CD-ROM-Demo von »Sam & Max hit the Road«, einen Comic mit Sprache und Musik in »Beneath a Steel Sky« und einen vollständigen Level aus »Zool 2«.

Alle Demos und Previews (mit Ausnahme der TIE-Fighter-Demo) wurden auf keiner der bisherigen CD



Neue Rätsel, neues Glück: Im Kurzfilm zu »11th Hour« sehen Sie SVGA-Grafik vom feinsten

Players veröffentlicht. Wenn wir schon mal Demos von Sam & Max oder Beneath a Steel Sky hatten, handelt es sich um die Disk-Versionen; die neuen Demos sind aber wesentlich erweiterte CD-ROM-Fassungen.

Bugfixes, Patches, Treiber

Spinnt ein Spiel? Mag Ihr CD-ROM-Laufwerk? Unsere Kollektion aktueller Update-Patches direkt von den Herstellern kann Ihnen weiterhelfen. In dieser Ausgabe finden Sie neben Treibern für die gängigen CD-ROMs unter anderem den ersten Outpost-Update.

Utilities für jeden Spieler

Unsere Sammlung von praktischen Tools wird ab sofort ausgeweitet. Auf dieser PC Player plus finden Sie unter anderem die Shareware-Version von »Game Wizard«, einem Moppel-Programm für fast jedes Computerspiel. Für schnelle Rechner, bei denen ältere Spiele schon zu schnell sind, gibt es einen Anti-Turbo, der den PC wieder schön langsam macht. Mit PCX-Dump machen Sie Ihre eigenen Bildschirmfotos aus Computerspielen und wenn Sie mal vergessen, wie Ihre Festplatte aufgebaut war, kann ein anderes Tool sie problemlos identifizieren.

SPIELBARE DEMOS

SPIELE-PREVIEWES

TREIBER-SOFTWARE

UTILITIES

Beneath a Steel Sky
Breakthrough
Chaos Engine
ClockWizer
Creature Shock
Der Clau
Epic Pinball
Jazz Jackrabbit
Menzaberonzen
Myst
Mystery of Life
Mystic Towers
Overlord
Sam & Max
Tie Fighter
Traffic Department
Universe
Zool 2



Armada
Battle Drome
CyClenes
Dark Forces
Flight of the Amazon Queen
Kings Quest 7
Knights of Xentar
Loose Runner
Lost Eden
Magic Carpet
Monty Python
One Must Fall
Phantasmagoria
Renegeade
Space Quest 6
Subwar 2050
The 11th Hour
Wing Commander 3
Woodruff
Woodstock



Creative CR-563
Ea SCSI 3.0 Update
Mitsumi FX-01
Mitsumi LU-005
Philips CM205



UPDATE-PATCHES

Aegis - Guardian of the Fleet
Archon Ultra
Arena - Elder Scrolls
Cannanodder
Chessmaster 4000
EA Hockey 94
Outpost
Pacific Air War 1942
Sam & Max (CD-ROM)
Spectre VR



PD & Shareware-Utilities
Bootdisk-Tools
Festplatten-Identifizierer
Game Wizard
Magelhilfe
General Midi für MT-32
MT-32 für Roland GS
PC-Verlangsamung
PCIM Bildbetrachter
Screenshots mit PCXDump
Soundblaster Tools
VESA-Treiber
VGA-Benchmarks





Gleich zwei Comics auf einem ROM: Unser eigener »Starkiller« und die extra-lange CD-ROM-Intro von »Beneath a Steel Sky«.

Interaktive Tests

Mit PC Player plus feiern wir auch einige Premieren. Unser erster »interaktiver Spieletest« widmet sich »TLE-Fighters«. Sehen Sie Slideshows, komplette Spielszenen und Videos, in denen unsere Tester ihre Meinung analysieren.

Parallel zu unserem Soundkarten-Artikel in dieser Ausgabe können Sie die sechs WaveTable-Upgrade-Boards selber probieren. Im »Audio Player« spielen wir Ihnen ein Musikstück vor: Sie hören nicht nur die sechs Testkandidaten, sondern auch eine normale OPL3 Karte und Ihre eigene Karte. So können Sie optimal herausfinden, ob sich ein Upgrade für Sie lohnt.

Unser beliebter »Daten Player« ist auch wieder dabei. Er enthält weit über 450 Kurztests aus allen PC Player-Ausgaben seit Januar 1993. Zu den wichtigsten Neuerscheinungen gibt es wieder Videoclips. Als Bonuskarte: Die elektronische Version unseres »Starkiller«-Comics. (bs)

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Wenn es defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Sollte allerdings ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich. Wir haben nur Einfluss auf unsere Eigenproduktionen und nicht auf die Spiele-Verleger.

Wenn Sie diese Ausgabe von PC Player ohne CD-ROM erworben haben, können Sie das CD-ROM leider nicht nachbestellen. Der Grund ist einfach: Nach Berechnung von Verpackungs- und Versandkosten würde Sie das etwa soviel kosten, als wenn Sie die Zeitschrift einfach am Kiosk nachkaufen. Allerdings können Sie gerne komplette Heft-/CD-ROM-Kombinationen nachbestellen. Bitte beachten Sie die entsprechende Anzeige in dieser Ausgabe.



Wie klingen sie wirklich? Der »Audio Player« vergleicht Ihre Soundkarte mit sechs Testmodellen.

Joysoft



PC z.B.:

1042 Pacific A War ** 109,90
Across the Deep * 99,90
Across the Rhine ** 190,90
Ambermoon dt * 99,90
Anstos W Cup Ed. dt 64,90
Armored Fist * 109,90
Battle Bugs ** 99,90
Battle Isle 2 dt 99,90
Bund-Man-Hetrick dt 99,90
Burning 31.2 dt SVGA 109,90
Colonization dt 109,90
D-Day (Impressions) 99,90
Death of Glory dt 99,90
Der Cloud dt 99,90
Der Trainer dt 99,90
Die Siedler dt 99,90
Elite 3 dt * 99,90
Erben der Erde dt 99,90
F1-Domark ** 84,90
FIFA Soccer dt 84,90
Helmold 2 dt 99,90
Indy Car 7 Tracks ** 39,90
Indy Car Indianapolis US 79,90
Ishtar 3 dt 99,90
Kick Off 3 dt 99,90
Med News dt 99,90
Men United 1 Champ. dt 99,90
Mech Warrior 2 dt * 99,90
Pizza Connection dt 99,90
Raptor ** 79,90
Reunion dt 99,90
Rise of the Robots * 99,90
Schwarzes Aug 2 dt * 99,90
Sensabaolt Gold ** 109,90
Sim Town ** 109,90
System Shock dt * 99,90
The Horde 99,90
Theme Park dt 99,90
Tie Fighter ** 99,90
Wing Com-Armada ** 84,90
World Cup USA dt * 99,90
World War USA ** 99,90
Zool 2 ** 99,90

CD ROM z.B.:

11th Hour ** 139,90
Angels Guardian a Fleet 99,90
Aone in the Dark 2 dt 119,90
Anstos-W Cup Ed. dt 109,90
Battle Isle 2 dt 99,90
Battle Isle 2 dt SVGA 109,90
Bioforce * 99,90
Creature Shock 119,90
Dom Utilities 350 Level 99,90
Eye of Beholder 1-3 dt 109,90
FIFA Soccer dt * 84,90
Helmold 2 dt * 99,90
Inferno ** 119,90
Iron Heix dt 99,90
Kick Off 3 dt 99,90
Kings Quest 1-8 ** 109,90
Lands of Lore 2 * 109,90
Med Dog Mc Gree 2 109,90
Might & Magic 3-5 dt 119,90
Myth * 119,90
NHL Hockey 95 ** 99,90
Outpost ** WIN 99,90
Phantol Dr-DeLuxe ** 99,90
Reunion dt 99,90
Rise of the Robots SVGA * 99,90
Slm City 2000 * 109,90
Star Trek Next Gen * 119,90
System Shock dt 99,90
The Hidden Below dt 99,90
Theme Park dt 99,90
Tie Fighter ** 99,90
Wing Com * 119,90
Wings of Glory * 99,90
Woodstock 99,90

ZUBEHÖR z.B.:

Flightstick Pro 159,90
Gamecard 3 Auto 89,90
Go! P. Swing System 99,90
Gravis Aemio Pro 99,90
Gravis Joypad Mac 99,90
Gravis Joypad PC 79,90
Jestick 38,90
PC Command Pad 99,90
Trustmaster F1 359,00
Trustmaster Joystick 1.1 109,90
Trustmaster Right Pro 299,00
Trustmaster Waapon 249,00

NASCAR CHALLENGE

PC **/

99.90

VERSANDADRESSE:
AACHENERSTR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/94861021
BTK: »JOYSOFT«

LADEN:
40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
0211/364445

LADEN:
50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0212/239526

LADEN:
50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0212/425566

LADEN:
52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

LADEN:
53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228/659726

LADEN:
53721 SIEGBURG
KAISERSTR. 54
02241/68045

LADEN:
56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

LADEN:
60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87
069/260170

VERSANDKOSTEN:
NACHNÄHME: 9 DM
ab 200,- DM
VERSANDKOSTENFREI
BONUS: 4 x DM 10,-
VORABE: 5 DM

ALIEN LEGACY

PC *

99.90

SONDERANGEBOT:

PC z.B.:

A-Train 39,90
Airbus A 380 USA ** 49,90
Alfon Bränd 39,90
Amberstar dt 49,90
American Gladiators 29,90
Baltan Far Future ** 39,90
Battles of Destiny 39,90
Black Gold dt 19,90
Crazy Sports Football 39,90
Crazy Sports 19,90
D/Generation ** 19,90
Death Kno-Krynn dt 19,90
Dune 1 dt 29,90
Elite Plus 29,90
Empire Deluxe 59,90
Erben des Throns dt 29,90
F 1 Grand Prix ** 79,90
Falcon 3.0 ** 49,90
Gateway 5.25 ** 19,90
Gateway 1.5 Front dt 19,90
Gold Box Comp 2 59,90
(Champ o. Krynn, Dark Qu. o. Krynn, Death Knight o. Krynn)

LADEN:
40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
0211/364445

LADEN:
50676 KÖLN
MATTHIAS STR. 24
0212/239526

LADEN:
50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0212/425566

LADEN:
52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

LADEN:
53111 BONN
MÜNSTER STR. 11
0228/659726

LADEN:
53721 SIEGBURG
KAISERSTR. 54
02241/68045

LADEN:
56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634

LADEN:
60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87
069/260170

VERSANDKOSTEN:
NACHNÄHME: 9 DM
ab 200,- DM
VERSANDKOSTENFREI
BONUS: 4 x DM 10,-
VORABE: 5 DM

ALIEN LEGACY

PC *

99.90

VORANBESTELLUNGS-TITEL KÖNNEN SOFORT VORBESTELLT WERDEN
(*) Warenkündigung, (**) deutsche Ausgabe, (dt.) komplett in Deutsch, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten

JEDER KUNDE ERHÄLT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN BESTELLUNG
ALS DANKESCHÖN EIN KLEINES

PRÄSENT

BITTE COUPON MITSCHLEIEN PC 850/94

GUTSCHEIN

FÜR EINEN KOSTENLOSEN

KATALOG

FAST 100 SEITEN VOLLER

SPIELBESCHREIBUNGEN UND INFOS



Das Woodstock-Feeling von anno '69 geht der CD zwar ab, das Zuschauen macht trotzdem Spaß



Vom Videoclip bis zur Biographie gibt es viel über einige der Musiker zu erfahren

Woodstock

25th ANNIVERSARY



Das Hippie-Spektakel Woodstock wird zum 25. Geburtstag wieder ans Licht gezerrt. Ein CD-ROM lädt zum Trip zurück in die Flower-Power-Zeit ein.

Lange Haare, Schlaghosen, Blumen im Haar: Der Höhepunkt der Hippiebewegung war zweifellos das legendäre Riesen-Open-Air bei dem verschlafenen Nest Bethel, zu dem über 400.000 Leute strömten. Just zum 25. Jubiläum des Spektakels ist »Woodstock« wieder in aller Munde und soll nach dem Willen von Time Warner Interactive auch gleich in aller CD-ROM-Laufwerke sein. Von Woodstock anno '94 ist auf dem Silberling aber nichts zu sehen, es ist ein reiner Trip in die Vergangenheit.

Das Programm ist ansprechend gestaltet und empfängt den nostalgischen 68er-User oder blumengeschmückten Jung-Hipie mit einem übersichtlichen Menü, von dem aus man in die Bereiche »Musik«, »Künstler«, »Zeit und Ort« sowie »Leute« gelangt. Ein Mausklick genügt und schon stehen acht Live-Songs von Ten Years After »Goin' Home« bis zu »Summertime Blues« von The Who zur Auswahl, deren Soundqualität im Studio nachträglich aufpoliert wurde. Dazu blendet das Programm diverse Fotos in zufälliger Reihenfolge vor den kunterbunten Hintergrund ein. Negativ fällt auf, daß nicht einmal Ausschnitte anderer Songs zu hören sind. Wer stimmlich begabt ist, läßt sich den Text einblenden und schmettert die Weise fröhlich mit. Die Künstler unter uns wagen sich an das Mini-Malprogramm, das mit Farben und Formen nicht geizt und dazu animieren soll, im Groove der Musik psychedelische Gemälde zu entwerfen.

Im Backstagebereich treffen Sie auf den einen oder anderen Verantwortlichen von damals, darunter die Organisatoren

Film gedacht, wurden aber nie vorher veröffentlicht. Die Bedienung ist durch einfaches Anklicken der originalen Icons schnell und einfach gelöst, sofern die Hardware-Voraussetzungen stimmen. Denn ohne Doublespeed-CD-ROM, 8 Megabyte RAM und einem schnellen Prozessor wird's eine Quälerei.

Fazit: Etwas mehr hätte es schon sein dürfen. Es gibt nur acht Songs zu hören, diese decken dafür aber das gesamte Spektrum der damals aufgetretenen Künstler ab. Reizvoll sind auch die Videoclips, die zum Teil unveröffentlichtes Material zeigen und gut ausgewählt wurden. Trotzdem sind die Informationen zu dünn gesät, bleibt der Rundgang durchs Festival zu oberflächlich, um die CD zu einen Muß zu machen. Echte Interaktivität bietet nur das malgare Malprogramm, sonst ist Woodstock eher ein buntes Bilderbuch. (fs)

woodstock: 25th anniversary

<ul style="list-style-type: none"> 1 VCD 1 Soundblast 1 General MIDI 1 DOS 	<ul style="list-style-type: none"> 1 Super VGA 1 Soundblast Pro 1 Windows
--	--

Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ: Hersteller: Ca.-Preis: Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtext: Sprachausgabe: Grafik: Sound: Bedienung:	Nachschlagewerk Time Warner DM 80,- ca. 5 MByte ca. 580 MByte Englisch; mittel Englisch; viel Gut Sehr gut Gut
---	---

GESAMTWERTUNG:

60

Über den Wolken...

Interaktives Cockpit ✓...**CHECK** Original-Videoaufzeichnungen
 ✓...**CHECK** Gefechtsfotos ✓...**CHECK** Offizielle Berichte ✓...**CHECK**
 Interviews ✓...**CHECK** Persönliche Mementos ✓...**CHECK**...START >>>>

Übernehmen Sie den Steuerknüppel, werfen Sie Ihre CD ein, und fliegen Sie los - *Wild Blue Yonder* ist ein leiseleider, interaktiver Militäreinsatz, der Sie durch die Geschichte des Jet-Fluges führt.

Durchbrechen Sie gemeinsam mit

Yeager die Schallmauer. Stellen Sie sich der tödlichen MiG im Luft-Nahkampf. Hören Sie sich authentische Interviews mit Piloten an, die kamen, sahen und siegten.

Lesen Sie ihre Berichte, und betrachten Sie



Flugwerte besichten

wie U2, Elton John und Charlie Parker zum spannenden Abenteuer werden.

Über 80 Stunden fesselnder Unterhaltung mit mehr als 1000 erstklassigen Fotos

sich Original-Videoaufnahmen von Gefechten, Kunstflug-Aktionen und fehlgeschlagenen Flugtests.

Erleben Sie, wie Instrumente, Waffensysteme und Statistiken durch die stimmungsvolle Musik von Stars



Blick auf Ihren Einsatz

machen diese Simulation zum Lernerlebnis, das Ihnen einen Einblick in 20 der gefeiertsten Militärflugzeuge der letzten 50 Jahre verschafft.

Haben Sie sich auch schon immer gefragt, was die Multimedia-Technologie zu bieten hat? Steigen Sie ein, und erleben Sie *Wild Blue Yonder*! Den Schleudersitz werden Sie hier nicht brauchen!



MICROPROSE
MULTI MEDIA

Erhältlich auf CD-ROM für PC und Mac.

WELPE

VERWÜSTET WINDOWS



Mit wilden Welpen, rennenden Ratten und taufischen Taastern melden sich die Bildschirmschoner-Pianiere zurück. Berkley Systems demonstriert bei »After Dark 3.0«, mit wieviel Witz und Originalität man einen Selbstzweck am PC inszenieren kann.

Das Beste an Windows ist nach Meinung nicht weniger Skeptiker die Erfindung des »Bildschirmschoners«. Dabei handelt es sich nicht um ein Staubhäubchen für den Monitor, sondern ein Programm, das nach einigen Minuten Computer-Leerlauf selbständig aktiv wird. Rotierende Bildchen und putzige Animationen überlagern plötzlich Desktop und Textverarbeitung. Rührt der Anwender Maus oder Tastatur an, verschwindet der Spuk wieder. Die neckischen, selbstablaufenden Programmchen haben einen Zweck: Sie sollen bei stundenlanger Anzeige ein und desselben Menüs das allmähliche »Einbrennen« einzelner Bereiche in die Bildröhre verhindern. Um den gewünschten Schoneffekt zu erzielen, müßte ein solches Screensaver-Programm eigentlich nur einen völlig dunklen Bildschirm darstellen. Da diese Technik auf Dauer höchst langweilig und nicht zum Angeben vor Kollegen geeignet ist, veranstalten professionelle Bildschirmschoner die unterhaltensamen Demos. Berkley Systems war Vorreiter: Mit »After Dark« gelang einst ein sensationeller Verkaufserfolg, der eine ganze Welle von Nachahmern auslöste. Jetzt schlagen die

Urväter zurück: Die rund 30 Module des brandneuen »After Dark 3.0« bieten aufgefrischte Versionen alter Schoner-Klassiker und zahlreiche neue Gags.

BAD DOG

Auf den Hund gekommen: Bad Dog

buddelt Löcher in den Desktop, knobbert statt Frauchens neuen Schuhen die Forder an oder verteilt – sich lustvoll kreitzend – seine Haare über den Bildschirm. Energisch knurrend pockt der Hund eine Programmgruppe mit den Zähnen und zerrt sie über den Monitor. Die Mimik des knuddeligen Käters vom reuigen »Wor das wirklich so schlimm?«-

Augen Aufschlag bis zum unbeschwertem Anhehnen des Menschen am Monitor ist eine Augenweide.

Der Zerstörungsradius eines lebhaften Welpen kann sich sehen lassen. Doch im Gegensatz zum Schlachtfeld, das ein realer Struppi hinterläßt, lassen sich die Flurschäden des virtuellen Vierbeiners mit einem Tastendruck beseitigen.

Der Unterhaltungswert des Desktop-verwüstenden Wauzis ist grandios; Tierliebhaber müssen After Dark 3.0 alleine deswegen haben.



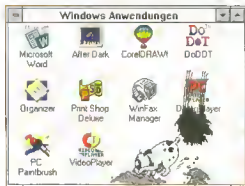
After Dark 3.0 packt die Schoner-Module der Berkley-Familie in übersichtliche Ordner

Außerdem unterstützt das Programm spezielle Ecologic-Monitore und schaltet nach einer einstellbaren Dauer das Gerät ganz aus – diese Schoner-Variante ist sogar umweltschonend...

Unsere persönlichen

Lieblinge aus der neuen After-Dark-Kollektion stellen wir in drei separaten Kästen ausführlich vor. Neben diesen Highlights gibt es rund zwei Dutzend weitere bestaunenswerte Ideen, mit liebevoller Grafik und (abschaltbarem) Sound gewohnt professionell in Szene gesetzt. So verwandelt »Fish Pro« den Desktop zum grafisch verbesserten Aquarium mit editierbarer Fisch-Propulation. Ameisen, Kakerlaken und anderes Krabbeltier wuselt hingegen bei »Bugs« mit bemerkenswert realistischen Ekelhaftigkeit umher.

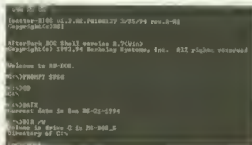
Der Motorrad-Stuntman »Daredevil Dan« brettert über immer längere LKW-Reihen. Beim »Rat Race« wuseln vier Ratten über die Aschenbahn eines Leichtathletik-Stadions – und wer diese Idee schon für völlig irig hält, sollte mal das Modul »Nonsense« probieren. Ein Algorithmus generiert grammatikalisch korrekte, aber inhaltlich idiotische englische Sätze. Per Namenseditor schmücken Sie Persönlichkeiten wie Chef oder Lebenspartner in die Textanzeigen ein. Beim Trivia-Quiz »You bet your head« können Sie sogar mitspielen – und beobachten, wie ein Hammer Ihre Spielfigur plättet, wenn die Antwort falsch war. Besondere Erwähnung gebührt auch dem Modul »Artist«: Es malt eine beliebige Bilddatei mit der Technik Ihrer Wahl nach – sogar der Grad der künstlerischen Freiheit läßt sich dabei einstellen.



DOS SHELL

Spuk inside? Obwohl niemand an der Tastatur werkelt, erscheinen Zeichen für Zeichen DOS-Kommandos auf dem Bildschirm. Directory-Inhalte werden angezeigt, Versions-Nummern aufgerufen – nach dem Poltergeist der Polter-PC?

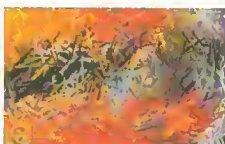
Mitnichten, hier ist das Modul »DOS-Shell« am Werk. Es tut nichts anderes, als selbständig die Eingaben eines Anwenders zu simulieren – inklusive gelegentlicher Tippfehler. Das verselbständigte DOS-Befehl-Patpauri beschränkt sich auf harmlose Kommandos Morke »DIR /W« oder »PROMPT SP\$G«; gelöscht oder verschoben wird natürlich Nichts. Optisch korg, aber originell und zum Beeindrucken technischer Voll-Laien bestens geeignet (»Guck' mal, ich bediene meinen PC mit telepathischen Impulsen«).



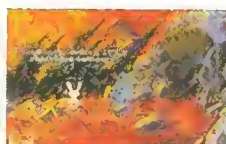
Bei den geschmeidig animierten fliegenden Toastern der neuen Generation anverfüht der Karaoke-Modus zum Mitsingen



Varher: Wir wählen eine Bilddotiel und die Maltechnik, mit der »Artist« das Motiv verfremden soll



Mittendrin: Pinselstrich für Pinselstrich geht der Schoner ans Werk – die »künstlerische Freiheit« ist einstellbar



Nachher: Die schicke Pastell-Interpretation ist fertig – wer geht da nach in eine Galerie?



Die altbekannte »Slideshow« verarbeitet jetzt neben BMP-Dateien auch andere Grafikformate wie das kompakte GIF und bietet Spezialeffekte beim Ein- und Ausblenden der einzelnen Bilder. Schließlich wurde der berühmteste aller After-Dork-Schoner zu neuen Ehren gehiebt: Bei »Flying Toasters Pro« surren die legendären Bratscheibenröster mit erheblich verbesserter Animation über den Bildschirm. Dazu ertönt wahlweise Wagner-Sound oder die offizielle Toaster-Hymne (...im Karaoke-Modus mit Textanzeige zum Mitsingen).

Beim 3.0-Angebot kommen noch die unvermeidlichen Fortspielereien dazu: Mit Modulen wie »Frost and Fire«, »Nirvana«, »Photon« oder einer neuen »Satori«-Version kommen Fans solcher Grafikeffekte auf ihre Kosten. Und beim bewährten »Multimodules«, bei dem Sie mehrere Schoner kombinieren, lassen sich einige Eigenkreationen jetzt separat speichern. Mit »Roy« ist sogar ein kleiner Roytroller dabei: In den rotierenden 3D-Gebilden spiegelt sich die Windows-Umgebung.

After Dork 3.0 ist im Gegensatz zu vielen Konkurrenz-Produkten wirklich sein Geld wert. Solide Technik und originelle Neuheiten garantieren einen hohen Coolheits-Faktor – das ideale Status-Symbol für den Windows-Anwender. Geduldige Einsteiger warten bis zum Jahresende: Dann will Berkley ein CD-ROM mit allen After-Dork-Teilen plus einigen Bonus-Modulen veröffentlichen.

(hl)



DRAW MORPH

Spätestens seit den Verwandlungseffekten in »Terminator 2« weiß auch Lieschen Müller, was man sich hinter dem Vorgang des »morphens« grob vorstellen hat. Ein Computer wird mit zwei unterschiedlichen Bildern gefüttert, errechnet die Zwischenstufen und spult dann die Verwandlung als Animation ab. Im Prinzip den selben Job erledigt das »Draw Morph«-Modul. Aus Rechenzeitgründen beschränkt es sich auf schlichte Linienwerke mit wenig Farben, aber die Resultate sehen trotzdem verblüffend aus. In einstellbarer Geschwindigkeit verwandeln sich die Motive ineinander. Per Edi-

tormalen Sie eigene Bilder oder Schriftzüge – die eindrucksvolle Verwandlung berechnet dann das Programm.



after dork 3.0

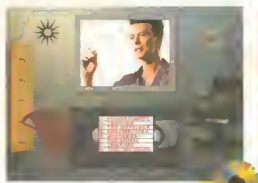
- VGA
- Soundblaster
- Super VGA
- 1024x768 Pixel
- 3D
- Windows

Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ: Bildschirmsschoner
 Hersteller: Berkley Systems
 Co.-Preis: DM 100,-
 Festplatte: ca. 5 MByte
 CD-ROM:
 Anleitung: Englisch: gut
 Programmtext: Englisch: wenig
 Sprachausgabe:
 Grafik: Gut
 Sound: Befriedigend
 Bedienung: Sehr gut

GESAMTWERTUNG:

80



david bowie: jump



Der Digital World-Vertrieb hält momentan die Vorherrschaft für ein Software-Genre, dem Industrie-Insider eine goldene Zukunft einräumen: Interaktive Musikvideos präsentieren Ihnen den Lieblingspopstar in Ton und Bild, biographische Anmerkungen und Ausschnitte aus Videoclips. Nach der CD-ROM von Prince (siehe PC Player 9/94) geht in diesen Tagen die Windows-Umsetzung der David Bowie-Scheibe »Jump« an den Start.

Neben den Standard-Features (die Sie durch einen Rundgang in einem virtuellen Gebäude aufspüren) enthält »Jump« auch Interview-Passagen, bei denen Ihnen Bowie eine Handvoll Fragen beantwortet. Kernstück des CD-ROMs ist ein Tonstudio, in dem Sie sich als Cutter und Regisseur des »Jump They Say«-Videos erste Larbeeren im Show-Biz verdienen. Ihre Interpretationen der Clips dürfen Sie auf Festplatte abspeichern.

»Jump« erspart Ihnen ausschweifenden Künstler-Narzissismus und Esoterik-Kitsch. Ruhig und gesetzt wie Bowie selber präsentieren sich seine virtuellen Räume – der Opa des Psychodelic Pop scheint mittlerweile so bieder zu leben wie ein schwäbischer Bohnenbeamer. Grafische Sensationen und gewagte Gags sind auf der CD-ROM nicht versteckt – dafür erweisen sich die Schneidestudios (für Ton und Bild) als benutzerfreundlich und leistungsfähig. (wi)



music mega rom



Der Ideozustand für einen Werbeschaffenden ist dann erreicht, wenn die Kundschaft viel Geld ausgibt, um in den Besitz seiner Reklame zu kommen. Was bei einer Kino-Eintrittskarte für die intelligenten TV-Spots der »Cannes Rolle« nach nachvollziehbar ist, multipliziert beim »Lary Music Mega ROM« zur Force. Zu einem Preis, für den man sich locker zwei noch so überbeuerte Audio-CDs leisten könnte, serviert Sony Music hier Promotion pur – natürlich getarnt als »interaktives Popmagazin«. Der Anspruch muß relativiert werden: Natürlich dringen hier nur Biographien, Interview-Schnipsel und Videoclips von Sony-eigenen Künstlern zum geeigneten Anwender vor. Kritische Töne, wie man sie von einem »Popmagazin« erwarten könnte, bleiben außen vor. Wenig begeisternd ist zudem der Aspekt, daß Sony hier primär B-Klassen-Acts wie »Sieg über die Sonne« oder Rio Reiser, den König des ausbleibenden Durchbruchs, berücksichtigt.

Die technische Aufbereitung ist professionell: Windows-Videoclips, Sound in Stereo, hübsch designte Menüs, künftige Bedienung – nur die krampfhumorig-peinlichen Animationen von Maskottchen Larry lassen eine Ausscholl-Option vermissen.

Man klickt sich gerne mal durch die rund 30 Musikclips, aber so nach einer Stunde hat sich der Spaß und das ROM wird zum Staubfänger. (hl)



urotsujidoj



Animes, japanische Zeichentrickfilme in schnellen Schnitten und morbalem Ambiente, sind schwer angesagt in Amerika und England. Der ultraharte Anime-Zyklus »Urotsukidaj«: Legend of the Overfiend« ist neben »Akira« der bekannteste Vertreter des Zeichentrick-New Waves. Als erster Anime erscheint er in einer englischsprachigen Fassung auf CD-ROM.

Die CD bietet keinerlei Interaktion, dafür aber die typischen Bedienelemente eines Laserdisk-Spielers. Unter dem Video-Fenster liegen die Buttons für Pause, Kapitel-Anwahl und Lautstärke, außerdem schützt eine Chef-Taste den Anime-liebenden Arbeitnehmer. Auch wenn die plakativen Actionszeneen auf einer Leinwand besser kommen, als im mickrigen Bildschirm-Fenster, macht Ihnen »Urotsukidaj« die Kantakaufnahme mit trendgerechten Anime-Inhalten leicht. Dabei platziert sich der Streifen inhaltlich und technisch bestenfalls im Zeichentrick-Mittelfeld – auf VHS und Laser-Disk gibt's weitaus bessere Fern-ot-Filme.

Für PC-Junkies die vor dem Monitor schlafen, essen und arbeiten, bleibt die nüchtern aufgemachte CD-Produktion aber ohne Konkurrenz – an den beschnittenen Bildausschnitt haben sich Multimedia-Fans ja inzwischen gewöhnt. Den Deutschland-Vertrieb hat Game Syndicate übernommen. (wi)

david bowie: jump	
<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Windows 	<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Pro Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.	
Programm-Typ: Interaktives Musikvideo Hersteller: Ian Ca.-Preis: DM 100,- Festplatte: ca. 0,5 MByte CD-ROM: ca. 620 MByte Anleitung: Englisch Programmtext: Englisch Sprachausgabe: Englisch Grafik: Befriedigend Sound: Gut Bedienung: Gut	Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus. Program-Typ: Musik-Magazin Hersteller: Sony Music Ca.-Preis: DM 70,- Festplatte: ca. 3 MByte CD-ROM: ca. 620 MByte Anleitung: Deutsch, ausreichend Programmtext: Deutsch, gut Sprachausgabe: Deutsch, befriedigend Grafik: Gut Sound: Gut Bedienung: Gut
GESAMTWERTUNG: 60	

music mega rom	
<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Windows 	<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Pro Windows
Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.	
Programm-Typ: Musik-Magazin Hersteller: Sony Music Ca.-Preis: DM 70,- Festplatte: ca. 3 MByte CD-ROM: ca. 620 MByte Anleitung: Deutsch, ausreichend Programmtext: Deutsch, gut Sprachausgabe: Deutsch, befriedigend Grafik: Gut Sound: Gut Bedienung: Gut	Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Maus. Program-Typ: Zeichentrickfilm Hersteller: Hew. Machine Ca.-Preis: DM 100,- Festplatte: – CD-ROM: ca. 630 MByte Anleitung: Englisch Programmtext: Englisch Sprachausgabe: Englisch Grafik: Befriedigend Sound: Befriedigend Bedienung: Gut
GESAMTWERTUNG: 40	

urotsujidoj	
<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Windows 	<ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Pro Windows
Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Maus.	
Programm-Typ: Zeichentrickfilm Hersteller: Hew. Machine Ca.-Preis: DM 100,- Festplatte: – CD-ROM: ca. 630 MByte Anleitung: Englisch Programmtext: Englisch Sprachausgabe: Englisch Grafik: Befriedigend Sound: Befriedigend Bedienung: Gut	Empfohlen: 486er (min. 25 MHz), 8 MByte RAM und Maus. Program-Typ: Zeichentrickfilm Hersteller: Hew. Machine Ca.-Preis: DM 100,- Festplatte: – CD-ROM: ca. 630 MByte Anleitung: Englisch Programmtext: Englisch Sprachausgabe: Englisch Grafik: Befriedigend Sound: Befriedigend Bedienung: Gut
GESAMTWERTUNG: 40	

Q U A R A N T I N E



Available for PC CD-ROM
and PC Compatibles

GAMETEK

GAMETEK Deutschland GmbH, LjB, Gametekstr. 1a, Loggell,
Postfach 101742, 41017 Mönchengladbach, Germany



STERNENHIMMEL

Astronomie-Programme im Vergleich

Wer durch den Dunstschleier über seinem Wohnort vom Sternengucken abgehalten wird, kann sich den Himmel auch auf dem heimischen Bildschirm ansehen. Unterstützt von einem Hobby-Astronomen halten wir drei aktuelle Programme vors Teleskop.



Nicht nur Neue-Deutsche-Welle-Sänger Hubert Kah war vom Sternenhimmel («...Sternenhimmel, ah-ah!») begeistert; seit Jahrtausenden fasziniert das Glitzern und Funkeln am Firmament die Menschheit. Schon in vorgeschichtlicher Zeit hatte man die Regelmäßigkeiten hinter den Bewegungen von Sonne und Planeten erkannt und benutzte sie zur Zeitbestimmung. In der Antike wurden viele Sternkonstellationen mit Personen, Tieren und Gegenständen assoziiert und bekamen Namen verpaßt – die Sternbilder waren geboren. Wissenschaftler und Gelehrte begannen, nach den Gesetzen hinter dem stellaren Treiben zu forschen; Namen wie Galilei,

Kopernikus und Kepler sind wohl jedem ein Begriff.

Da am Himmel wenig dem Zufall überlassen bleibt und mittlerweile Unmengen von Daten über zahlreiche Sterne und Galaxien feststehen, bot sich natürlich der Computer als Hilfsmittel der Astronomie an. Anfangs noch

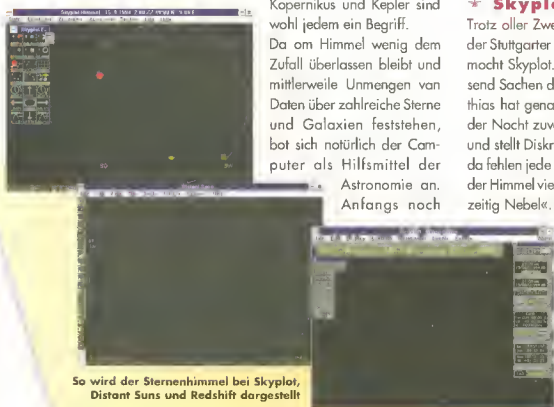
von Schwarzweiß-Bildschirmen gehandikapt, sind aus den Astroprogrammen dank Farbdisplay und schneller Prozessoren inzwischen nützliche Hilfsmittel geworden.

Zusammen mit dem Hobby-Astronomen Matthias Stürmer haben wir uns drei aktuelle Sternguck-Programme vorgenommen, die auf den Heimanwender zielen: »Skyplot« von Data Becker, »Red Shift« von Moris Multimedia und »Distant Suns« der Virtual Reality Laboratories. Ob aber auch nur eines davon unseren von Anfang an skeptischen Experten beeindrucken wird?

★ Skyplot ★ ★ ★

Trotz aller Zweifel macht sich der ehrenamtliche Mitarbeiter der Stuttgarter Sternwarte mit Eifer an die Arbeit. Den Anfang macht Skyplot. Der erste positive Eindruck («Da sind ja tausend Sachen drin!») wird jedoch gleich darauf getrübt. Matthias hat genau die Position eingegeben, von der aus er in der Nacht zuvor stundenlang durchs Teleskop geschaut hat, und stellt Diskrepanzen fest. »Das ist niemals Grenzgröße 6, da fehlen jede Menge Sterne. So wie auf dem Bildschirm sieht der Himmel vielleicht aus, wenn man Vollmond hat und gleichzeitig Nebel«. Aber nach der Zuschaltung der »alternativen Sterne« stimmt dann doch alles.

Die Grenzgröße bezeichnet die schwächste Lichtstärke, bei der bestimmte Sterne noch sichtbar sind und beträgt bei klarem, mondlosen Himmel etwa 6. Die Zahl bezieht sich auf die logarithmisch verknüpften Größenklassen der Sterne, wobei gilt: Umso kleiner die Zahl, desto heller das Objekt. Das Thema hat es Matthias augenscheinlich angetan: »Es ist Blödsinn, daß man die



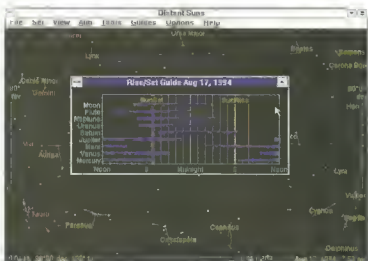
So wird der Sternenhimmel bei Skyplot, Distant Suns und Redshift dargestellt



Redshift: Flug um die Erde

Grenzgröße auf 30 setzen kann – es gibt meines Wissens kein irdisches Teleskop, das so geringe Helligkeitsstufen darstellt«. In diesem Stil geht es weiter, wir aber stellen die drei Programme erstmal nach unseren Maßstäben vor und lassen den Hobby-Astronomen dann in einem Extrakasten nochmal zu Wort kommen.

Skyplot ist eigentlich ein Buch mit beiliegender CD und Diskette und wird konsequenterweise auch über den Buchhandel vertrieben. Trotzdem handelt es sich dabei um ein umfangreiches Planetariumsprogramm. Sie haben die Wahl zwischen fünf verschiedenen Darstellungsmodi und können einzelne Planeten, Sterne, Deep Space Objects, Kometen etc. zu- oder



Distant Suns: Auf- und Untergangszeiten der Planeten

wegschalten. Negativ fällt auf, daß man erst in der SKY-PLOT.INS-Datei manuell den Pfad einstellen muß, in dem (auf der CD) die Bilder zu finden sind. Es gibt ca. 70 unterschiedliche Bilder, auf die von etwa 210 Objekten aus verwiesen wird. Die Helligkeit der Sterne wird entweder über die angezeigte Größe oder Graustufe kodiert. Brav erfahren Sie durch Anklicken eines Objekts näher astronomische Daten darüber, z.B. die fotografische Helligkeit (Größenklasse). Durch Markieren eines Bildschirmabschnitts wird dieser vergrößert, was allerdings nur in eckigen Karten funktioniert. Mit einer einfach zu bedienenden Suchfunktion lassen sich besondere Ereignisse (z.B. Konjunktionen mehrerer Planeten) oder Sonnenfinsternisse ausfindig machen. Der Verlauf von letzteren wird dann sogar auf einem stark abstrahierten Erdglobus eingezeichnet.

Var allem die Anleitung von Skyplot ist gelungen, minutiös wird der Anwender in die Bedienung eingeführt und erhält nebenbei viel Wissenswertes über die Astronomie vermittelt.



Matthias Stürmer beschäftigt sich seit mehr als zehn Jahren hobbymäßig mit der Astronomie

DER EXPERTE SPRICHT

Astronom Matthias Stürmer kommentiert die drei Testkandidaten aus seiner Sicht:

»Skyplot wirkt auf mich sehr unübersichtlich. Daß ich es erst nach einer Stunde schaffen, den Himmel so auf den Bildschirm zu bringen, wie er wirklich aussieht, mag ja an mir liegen. Aber daß man bei runden Karten keine Ausschnittsvergrößerung machen kann, ist in jedem Fall unpraktisch. Die enthaltenen Bilder sind im positiven Sinne amateurhaft – keine hochklimatisierten Super-Teleskop-Aufnahmen, sondern das, was man durch ein gutes Amateuerteleskop sieht.

Red Shift macht auf den ersten Blick einen sehr interessanten Eindruck, die Guided Tours sind gut zum Erlernen des Programms geeignet. Die Bedienung ist aber auch hier stellenweise schlecht gelöst und die Anzeige der momentanen Himmelsrichtung in Azimut dürfte den Einsteiger ziemlich verwirren. Schade, denn gerade Red Shift könnte mit seiner tollen Grafik bislang Uninteressierte zur Astronomie bringen. Die Planeten sehen beim Vergrößern echt aus und werden mit realistischem Sternenhintergrund dargestellt. Nett ist auch, daß einige der neuen Neptun-Bilder Verwendung fanden.

Bei Distant Suns ähnelt der Bildschirm tatsächlich an Anhebung, was man mit dem bloßen Auge sieht. Wirklich begeistert tut mir zwar auch dieses Programm nicht, aber es ist mir aufgrund seiner Nüchternheit noch am sympathischsten. Distant Suns wirkt primitiv als Red Shift, aber mir scheint es das übersichtlichste Programm zu sein.«

★ Distant Suns ★★ ★

Auch bei Distant Suns handelt es sich um ein reines Planetariumsprogramm. Die Größenklassen der Sterne werden farblich kodiert, wie auch bei Skyplot können Sie Ihren Beobachtungspunkt aus einer Städteliste wählen oder gezielt in Koordinaten eingeben. Per »Quick Aim« wählen Sie direkt einen Planeten als Ziel aus, oder per »Search & Aim« ein beliebiges Objekt. Mehr als 200 Phantas sind auf der CD enthalten und werden beim Anklicken von Objekten zunächst in einem Informationsfenster gezeigt, woraufhin man sie vergrößern kann. Mehrere »Guides« stehen zur Verfügung, von einer hübschen Mandkarte über Auf- und Untergangszeiten der Planeten bis hin zur Anzeige der Sonnenkoordinaten (über ein Jahr verteilt) und den Planetenpositionen.

Distant Suns unterstützt die Suche nach speziellen Ereignissen, außerdem kann man neu entdeckte Objekte (z.B. Kame-

DISKETTE & CD-ROM

Alle drei Testkandidaten werden auf CD-ROM angeboten. Skyplot liegt zusätzlich eine Diskette bei; bei dieser Version müssen Sie allerdings auf die Bilder verzichten. Von Distant Suns ist außerdem eine ältere Windows-Version auf Floppy zum Preis von 150 Mark erhältlich. Unsere Wertungen basieren sich alle auf die CD-Fassungen.



Distant Suns: Unser Sonnensystem per »Raumflug« betrachtet

ten und Asteroiden) oder weitere Beobachtungsstandpunkte eingeben und dauerhaft speichern. Die aktualisierte Version 2.0 trägt dem spektakulären Aufprall des Kometen »Shoemaker-Levy-9« auf den Planeten Jupiter Rechnung: Neben zwei Animationen sind 11 Texte bzw. Tabellen über dieses Ereignis enthalten. Ein kleines Image-Utility erlaubt den Zugriff auf die vorhandenen und das Einbauen neuer Bilder. Zudem ist eine längere Abhandlung für Lehrer enthalten. Das Programm macht einen sehr kompakten und schnärfelassen Eindruck, z.B. erfolgt die Steuerung des sichtbaren Himmelsbereichs unkompliziert mit drei Schiebereglern, die ständig eingeblendet sind.

★ Red Shift ★★★★★

Red Shift meldet sich mit einem Hauptmenü, das den Zugang



Vorsicht: Kritischer Astronom am Computer

zum eigentlichen Programm, oder aber die Auswahl von einer aus insgesamt 20 »Guided Tours« erlaubt. Diese werden per Foto und kurzem Text beschrieben und können durch Anklicken geladen werden. Daraufhin stellt sich das Programm auf eine voreingestellte Ansicht ein und gibt Ihnen die Erklärung, was in dieser Situation gemacht oder angeschaut werden sollte. Mit Hilfe einer Bedienungsleiste starten Sie dann den Ablauf der Simulation und verfolgen z.B., wie vom Mond aus gesehen die Erde am »Himmel« aufgeht. Vor allem führen die Guided Tours auf verständliche, unaufdringliche Weise in die Bedienung des recht komplexen Programms ein.

Die üblichen Standardfeatures, wie Anzeigen bestimmter Objekte, horizontale oder äquatoriale Sicht und Zoomen sind enthalten. Zusätzlich wartet Red Shift mit einigen besonderen Funktionen auf. So werden meist Fotos bzw. Radaraufnahmen der Planeten unseres Sonnensystems benutzt, um deren Oberfläche möglichst realistisch darzustellen. Vor allem die Erde wirkt äußerst lebensecht, zumal der zu sehende Planeten- und Sternenhintergrund exakt berechnet wird. Grafisch macht das Umkreisen eines Planeten eine Menge her, hier zeigt sich, daß Astronomie keinesfalls eine langweilige wissenschaftliche Spezialdisziplin sein muß.

Viele Fotos und einige Videoszenen schlagen in dieselbe Kerbe: Red Shift bietet von allen drei Programmen eindeutig am meisten fürs Auge. Sie können sogar auf einfache Weise eigene Animationen (z.B. von einer Sonnenfinsternis) drehen – der eingebaute »Recorder« macht's möglich. Eine umfangreiche Online-Enzyklopädie der Astronomie rundet das überzeugende Angebot von Red Shift ab. (la)

skulpt

☒ VGA
 ☒ Super VGA

☒ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, CD-ROM und SVGA.

Programm-Typ:	Astronomie-Programm
Hersteller:	Dada Becker
Ca.-Preis:	DM 100,-
Festplatte:	ca. 2 MByte
CD-ROM:	ca. 125 MByte
Anleitung:	Deutsch; sehr gut
Programmtxt:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Ausreichend
Sound:	–
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG:

50

distant suns

☒ VGA
 ☒ Super VGA

☒ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, CD-ROM und SVGA.

Programm-Typ:	Astronomie-Programm
Hersteller:	Virtual Reality Laboratories
Ca.-Preis:	DM 300,-
Festplatte:	ca. 2 MByte
CD-ROM:	ca. 450 MByte
Anleitung:	Deutsch; gut
Programmtxt:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Ausreichend
Sound:	–
Bedienung:	Gut

GESAMTWERTUNG:

60

red shift

☒ VGA
 ☒ Super VGA

☒ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, CD-ROM und SVGA.

Programm-Typ:	Astronomie-Programm
Hersteller:	Mavis Multimedia
Ca.-Preis:	DM 150,-
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 575 MByte
Anleitung:	Englisch; gut
Programmtxt:	Englisch; gut
Sprachausgabe:	–
Grafik:	Gut
Sound:	–
Bedienung:	Befriedigend

GESAMTWERTUNG:

70

SICHER KÖNNTEST DU STERBEN ABER SO IST DAS LEBEN

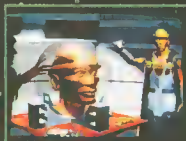
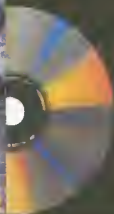
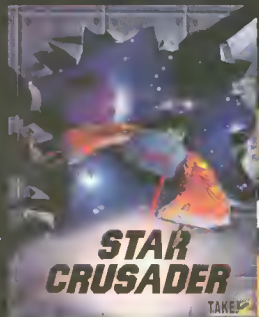
* Das Gorenreich befindet sich im Krieg mit der außerirdischen Allianz. Von der Wahl Deines Verbündeten und von der Planung Deiner Kampfstrategie hängt es ab, wer die Ascalon-Schlucht beherrschen wird.

* Wähle Deinen Verbündeten von einer der beiden gegnerischen Parteien. Du kannst elf verschiedene bewaffnete Raumschiffe fliegen. Du kannst über 100 verschiedene Weltraumflüge unternehmen. Dann kannst Du für beispiellose Wiederholungsspiele die Seite wechseln.

* Plane Strategien, führe Schlachten durch, fliege Geheimmissionen, erobere Gebiete - mit voller Kampfausrüstung - im Nebel und in Asteroidenfeldern.

* Fesselnde, hoch realistische 3-D Graphiken, mit echt aussehenden Raumschiffen und sich ständig ändernden Erscheinungsformen. Gouraud- und Phong-Schattierung und kinematische Multimedia Videos.

* Aufpeitschende Musik, schrille Töneffekte, und eine CD ROM Version mit voll digitalisierter Sprache, die von professionellen Schauspielern gesprochen wird.



FOR IBM PC AND IBM PC CD-ROM

Distributed by

GAMETEK

GAMETEK Deutschland GmbH, LHS, Gesellschaft für Logistik,
Postfach 101742, 41017 Mönchengladbach, Germany.

TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE

TPS-MONSTER

Vallgas und ab durch die Mitte: Qualmende Reifen und Bleifuß-Fanatiker sind auf dem PC besser aufgehoben als auf der Straße. Wir haben die reizvollsten Rennspiele bei einem Boxenstopp auf Kalben und Nockenwelle

Bildquelle: Image Data



it 300 Stundenkilometern rast der Benetton-Ford über die lange Gerade. Nur noch wenige hundert Meter bis zur gefürchteten Schikane. Plötzlich überholt ein anderer Fahrer aus dem Windschatten heraus. Beide Autos bremsen zu spät und krachen in der engen Kurvenkombination zusammen: Reifen fliegen durch die Luft, doppelter Totalschaden. Doch stott zwei Verletzte zu beklagen, drückt der PC-Raser die Escape-Taste und beginnt das Rennen einfach von vorne.

Umweltfreundlicher und ungefährlicher als der tägliche Straßenverkehr, aber kein bißchen weniger aufregend sind die Rennspiele für PCs. Von der detaillierten High-End-Simulation »Formula One Grand Prix« bis zur Vierrad-Schlamm-schlacht »Rally« haben wir die neun besten und unterhalt-samsten Vertreter dieser Spieleattung bei einem Boxenstop unter die Lupe genommen. »Indy Car Racing« und dessen Vorgänger »Indy 500« sind ebenso dabei wie »F1«, der Oldie »Stunt Car Racer«, »Lotus«, »Speed Racer« und »Car + Drive«. Nachfolgend stellen wir unsere Checkliste vor.

Grafik und Sound

Erster Blickfang ist natürlich die Grafik. Hier unterteilt sich die Rennspiel-Welt in zwei Lager. Titel wie F1 oder Lotus zeigen schnelle Bitmap-Grafiken, die komplett im Speicher liegen und deshalb ohne den Prozessor zu belasten auf den Monitor gezaubert werden. Dagegen setzte schon das ältere Indy 500 auf die beliebte Polygon-Technik, bei der alle Objekte aus vielen tausend Rechtecken zusammengesetzt sind. Der Cam-puter berechnet die Lage jedes Objekts in Echtzeit, was auf Kosten der Prozessorleistung geht. Dafür zoomen oder drehen sich die Autos weicher und realistischer. Die blockigen Bitmap-Grafiken wirken oft bunter und lauten auch auf kleineren PCs ansehnlich schnell.

Der Sound ist bei allen Spielen eher bescheiden. Das hohe Singen der Motoren im höchsten Drehzahlbereich ist für die einen ein Ohrenschmaus, für andere eher nervig.

Abgesehen von etwas gelegentlicher Dudelmusik sind noch Soundeffekte bei Crashes oder quietschende Reifen zu hören. Mittlerweile ist der Standard der Samples recht hoch und gerade bei Formula One Grand Prix und Indy Car Racing realistisch.



Realitätsnähe

Die Bandbreite der Rennspiele reicht von der anspruchsvollen Simulation bis zum rasanten Actionspiel. Simulationen erfordern mehr Zeitaufwand und Geduld, werden deswegen aber nicht generell besser oder schlechter bewertet. Wer Wert auf ein »echtes« Fahrgefühl legt, ist mit Formula One Grand Prix zufriedener als mit Lotus. Dagegen eignet sich F1 eher für eine schnelle Runde als das anspruchsvolle Indy Car Racing. Richtige Autos werden mit Lenkrädern gesteuert und nicht mit Joysticks oder Tasten, doch auf dem PC ist das nur selten möglich. Gerade die Steuerung ist mit das wichtigste an einem Rennspiel – die schönste 3D-Grafik nützt nichts, wenn der Flitzer ständig in die Bandenwerbung knallt. Für Indy Car Racing und Formula One Grand Prix können das Lenkrad und die Pedale von Thrustmaster benützt werden. Das Spielgefühl wird



Lotus, Speed Racer und wie hier F1 lassen sich dank horizontal geteiltem Bildschirm zu zweit gleichzeitig spielen

damit entsprechend realistisch. Für die anderen Programme läßt sich dieses Set nicht verwenden, da sie den zweiten Joystickport nicht abfragen.

Rennstrecken

Nicht umsonst wird die Formel 1 als »Rennzirkus« bezeichnet. 16 Kurse sind über den Globus verteilt, dazu kommen unzählige Rallyestrecken oder die Pisten der Indy-Car-Serie. Die meisten unserer vorgestellten Spiele bieten mehrere Kurse an, nur Indy 500 geizt mit einer einzigen Piste. Wir haben bewertet, wie nahe die digitalen Strecken an die realen Kurse kommen – Sie können es selbst zuhause am Fernseher ausprobieren, wenn wieder eine Formel-1-Übertragung läuft. Die erfundenen Kurse in Spielen wie Lotus oder Stunt Car Racer haben wir auf ihren Unterhaltungswert und die Abwechslung geprüft.

Die Boliden

Ob Sie täglich mit dem Fiesta in die Arbeit fahren oder sich nur im dicken Mercedes auf die Straßen trauen: Mit unseren Rennspielen können Sie am PC den geheimen Neigungen zu riskantem Gerade nachgeben. Hochgezüchtete Formel-1-Boliden, kompakte Indy Cars, bullige Rallye-Flitzer oder sündteure Sportwagen aus den Häusern Ferrari oder Lotus warten nur darauf, von Ihnen gefahren zu werden. Auf Dauer wird es langweilig, immer nur mit dem selben Fahrzeug über die Piste zu bremsen. Je mehr unterschiedliche Autos ein Spiel bietet, desto länger ist es reizvoll, damit zu fahren. Wichtig ist auch, ob Sie an den Autos herumbasteln und sie tunen können.

Die Gegner

Was wäre das schönste Rennspiel ohne Gegner? Wir haben die Konkurrenten unter die Lupe genommen und kritisch

betrachtet, ob sie über eine gewisse Intelligenz verfügen oder nur tumbe Hindernisse sind. Positiv fallen einstellbare Stärke der Computergegner und Zwei-Spieler-Modus ins Gewicht.

Zieleinlauf

Bei F1, Lotus und Speed Racer handelt es sich um flotte Actionspiele, die auch für Einsteiger problemlos zu beherrschen sind. Besonders positiv fällt bei Lotus der Streckeneditor auf, während F1 durch extra-rasanten, unkomplicierten Spielspaß gefällt. Wer Bäume statt Beton vorzieht, sollte Rallye probieren, das trotz der teils fieslen Steuerung eine interessante Wald-und-Wiesen-Alternative bietet. Für die Autofreaks unter unseren Lesern ist Car + Driver das richtige. Zehn Nabelkarossen sind sehr schön umgesetzt, die abwechslungsreichen Kurse laden immer wieder mal zu einer kleinen Runde ein. Nicht unwitzig trotz hoffnungslos veralteter Grafik sind die Oldies Indy 500 und Stunt Car Racer, die mittlerweile als Billigspiele erhältlich sind.

Objektiv betrachtet geht die Pole Position an Indy Car Racing. Die Optionen sind reichhaltig, die Grafik repräsentiert das derzeit Beste in diesem Bereich und das Fahrgefühl ist schön realistisch. Nur knapp wird das hochklassige Formula One Grand Prix auf Platz 2 verbannt. Dieser Klassiker von Microprose ist für Einsteiger zu langsam und unflexibel, wird aber auch höchsten Ansprüchen von Simulations-Fans gerecht. Geduldige Spieler sollten vielleicht noch ein wenig mit dem Kauf warten: In den kommenden Monaten sollen just zu den beiden besten Rennsimulationen Nachfolger erscheinen. NASCAR Racing vom Indy-Car-Team ist fast fertig; Formula-One-Macher Geoff Crammond sitzt auch schon am nächsten Rennspiel für Microprose. Und wie läßt sich das Renn-Feeling bei den Testiegern noch steigern? Stellen Sie einen offenen Benzinkanister unter den Stuhl und lassen Sie sich von einem Freund bei einem Crash heftig an den Schultern rütteln... (fs)

R E N N S P I E L - Ü B E R S I C H T

Name	Hersteller	Schwerpunkt	ca.-Preis	Hardware-Empfehlung	PC Player-Wertung
Car + Driver	Electronic Arts	Simulation	70 Mark (Compilation: »Beau Jolly Excellent Games«)	486 mit 33 MHz, 4 MByte RAM	73
F1	Damark	Action	100 Mark	386 mit 40 MHz, 4 MByte RAM	74
Formula One Grand Prix	Microprose	Simulation	140 Mark	486 mit 50 MHz, 8 MByte RAM	84
Grand Prix Unlimited	Accalade	Action	100 Mark	386 mit 33 MHz, 1 MByte RAM	56
Indy 500	Electronic Arts	Action-Simulation	40 Mark (Compilation: »Air Land Sea«)	386 mit 16 MHz, 1 MByte RAM	69
Indy Car Racing	Virgin	Simulation	120 Mark	486 mit 50 MHz, 8 MByte RAM	87
Lamborghini Challenge	Titus	Action	90 Mark	386 mit 40 MHz, 4 MByte RAM	39
Lotus	Gremlin	Action	80 Mark	486 mit 33 MHz, 2 MByte RAM	70
Mario Andretti's Racing	Challenge	Hit Squad	40 Mark	386 mit 40 MHz, 2 MByte RAM	53
Nigel Mansell	Gremlin	Action	90 Mark	386 mit 40 MHz, 2 MByte RAM	62
Rally	Europress	Simulation	100 Mark	486 mit 33 MHz, 4 MByte RAM	64
Stunt Car Racer	Microprose	Action	20 Mark	386 mit 16 MHz, 1 MByte RAM	61
Speed Racer	Accalade	Action	100 Mark	486 mit 33 MHz, 4 MByte RAM	64
Test Drive 3	Accalade	Action	40 Mark	386 mit 16 MHz, 2 MByte RAM	44
Toyota Celica Rally	Gremlin	Action-Simulation	100 Mark	386 mit 40 MHz, 2 MByte RAM	52

Alle Wertungen wurden nach heutigen Maßstäben vergeben. Unsere fast zwei Jahre alte Gesamtwertung für Car + Driver wurde deshalb z.B. um 10 Punkte nach unten korrigiert. »Compilation« bedeutet, daß dieser Titel Teil einer Spielesammlung ist; zum angegebenen Preis erhalten sie also zusätzliche Programme.

INDY CAR RACING



1 »Ständig im Kreis fahren kann auf Dauer keinen Spaß machen«, dachten sich die Programmierer des Indy 500-Nachfolgers. Neben einem komplett renovierten Grafiksystem sorgte Papyrus bei Indy Car Racing für kurvenreiche Strecken, die abwechslungsreicher und anspruchsvoller sind. Zusammen mit der detaillierten Grafik ergibt das eine rasant und kurzweilige Mischung, bei der vor allem die Computergegner durch ihre intelligente Fahrweise angenehm auffallen.

Die Steuerung ist exakt einstellbar, die Optionen reichen vom Unzerstörbarkeits-Modus bis zu zufälligem Regen und Wind. Obwohl Indy Car Racing auch per Joystick sehr gut zu spielen ist, macht es mit dem ladellos funktionierenden Thrustmaster-Lenkrad am meisten Spaß. Durch den Patch auf die Version 1.04g funktioniert endlich auch der Zwei-Spieler-Modus über ein Modem.

Vorsprung durch Technik

Der Vorsprung vor Formula One Grand Prix ist hauchdünn, dank der spektakulären Technik und größeren Flexibilität aber verdient. Indy Car läuft sich nicht nur als harte Simulation fahren, sondern auch als anspruchsvolles Actionspiel. Mir macht's eben Spaß, zwischendurch als unzerstörbarer Geisterfahrer die Gegner zu schocken. Nett sind auch die Kameraperspektiven der Replay-Funktion. Diese Mischung geht zusammen mit der besseren Grafik den Ausschlag: Testsieger! (fs)



FORMULAR ONE GRAND PRIX



2 Das komplexeste und anspruchsvollste Rennspiel ist Formula One Grand Prix von Microprose. Sie fahren als Pilot eines PS-starken Bolides über 16 detailgetreu simulierte Kurse der Weltmeisterschaftssaison 1992/93. Die Gegner treten entweder mit zufällig ermittelten Stärken gegen Sie an oder mit den Werten der Fahrer aus jener Saison. Wer will, kann alle Fahrer gleich stark einstellen.

Die Grafik ist nicht so großzügig mit Texturen versehen wie bei Indy Car Racing, dafür sind die Entfernungen besser einzuschätzen. Die Steuerung ist ebenfalls hervorragend und funktioniert mit dem Thrustmaster-Lenkrad noch besser als bei Indy Car Racing. Per Modem treten zwei menschliche Spieler gegeneinander an. Alternativ können sich bis zu 24 Spieler beim Rennen nach einer bestimmten Zeitspanne abwechseln.

Schwer, aber realistisch

Im Gegensatz zu Indy Car Racing ist Geoff Crammond's aktuelles Werk ernster und etwas anspruchsvoller. Echte Formel-1-Fans sehen sowieso auf die kleineren Indy Cars herab und basteln lieber stundenlang an der optimalen Spalereinstellung. Für das Thrustmaster-Lenkrad gibt es kein besseres Spiel, die übersichtliche und detailgetreue Grafik kommt Rennpuristen zugute. Lebenswert ist die Option, sich mit mehreren Freunden beim Fahren nach einer beliebigen Zeitspanne abzuwechseln. Langeweile kommt so kaum auf. (fs)



F1



3 Sie wollen eine realistische Fahrsimulation mit höchstem Anspruch? Dann bitte gleich weiterblättern, denn trotz Formel-1-Aufmachung gehört »F1« zu den leichtgewichtigen Action-Sausen. Hinter dem gnadenlos schnellen Getlitze steckt das französische Programmiererteam Lankhar, das früher mit »Vroom!« Rennspiel-Larveeren erntete.

Bei F1 drehen Sie ihre Runden alleine oder zusammen mit einem Kumpel: Beim Zwei-Spieler-Modus wird die Grafik ein wenig gequetscht, um zwei unabhängige 3D-Ansichten unterzubringen – kompakt, aber spielbar. Im Arcade-Modus rast man um die besten Scores, bei der Weltmeisterschaft sammeln Sie Rennen für Rennen die begehrten Punkte. F1 bietet vier Schwierigkeitsgrade, wobei jede Einstellung jenseits des einfachsten Levels selbst Känner herausfordern wird. Auch die Steuerungstechnik (Gangschaltung/Automatik) ist einstellbar.

Turbo Total

F1 konzentriert sich auf eher schlechte Aspekte des Geschwindigkeitsrausches, bringt diese aber umso besser rüber: Die Kiste fährt sich gut, ist mäderisch schnell und macht Laune. Das unkomplizierte, mäßig realistische Action-Rennspiel kann es nicht mit dem Anspruch der besten Fahrsimulationen aufnehmen. Wer eine komplexe, langfristige Herausforderung sucht, ist bei Indy Car & Co. besser aufgehoben. Wenn man aber ein leicht zugängliches Rennspiel möchte, ist F1 gadrüchig! (hl)



CAR + DRIVER



4 Den schnuckeligen Ferrari F40 oder einen Lotus kann sich unser Handfahrender Redakteur wohl nie leisten. Aber es gibt ja Car + Driver, mit dem auch unser eins sich hinter das Lenkrad einer exklusiven Luxuskarosse schwingen kann. Zehn der schönsten Autos sind detailgetreu vom Cockpit bis zur Außenansicht simuliert und warten nur darauf, auf zehn Kursen probefahren zu werden. Zur Verfügung stehen unter anderem der California Highway 1 und ein avaler Rennkurs. Als Gegner dienen Aufzeichnungen der eigenen Fahrten, so daß man mit verschiedenen Autos gegen sich selbst oder einen Freund fahren kann. Auf schnellen Rechnern sorgt die zuschaltbare MidRes-Grafik (320x400 Bildpunkte) für mehr Details, doch fehlt dann das Cockpit.

Spritztour-Simulator

Die grundverschiedenen, detaillierten Kurse und die Wahl der Autos sorgen für Abwechslung. Alleine mit dem Ausprobieren der witzigen Strecken (»Crash Test auf dem Parkplatz vorm Einkaufszentrum«) ist man ein Weilchen gut beschäftigt. Das fröhliche Landstraßen-Rowdytum hat mit Straßenverkehrsregeln oder Rennpisten-Disziplin freilich nicht viel zu tun. Das Fahren gegen die eigene Bestleistung ist nett, aber eine Rangliste oder ein Meisterchafts-Modus wären mir lieber gewesen. Mit den exklusiven Karossen rumzunuckeln macht Spaß, verliert aber nach einer Weile seinen Reiz. (fs)



INDY 500



5 Der Vorgänger unseres Spitzenreifers Indy Car Racing sorgte vor ein paar Jahren für Begeisterung. Auch heute noch lebt das Rennspiel um das berühmte berühmte Rennen in Indianapolis von den spektakulären Unfällen, die hinterher genüsslich aus allen möglichen Kameraperspektiven betrachtet werden. Die Grafik hat zwar mit Texturen oder Gouraud-Shading nichts zu tun, ist aber auch auf kleinen Rechnern schön schnell und relativ detailliert. Die Steuerung des Autos mit Tasten oder dem Joystick ist hervorragend und die Computerpiloten erweisen sich als echte Gegner. Der Flitzer kann relativ beschränkt getunet und dem individuellen Fahrstil angepaßt werden.

Es geht rund

Grafisch gehört Indy 500 zu den schwächsten Programmen im Feld. Doch was schon vor Jahren an Spielspaß erdacht wurde, kann heute auch noch mithalten.

Die Idee ist simpel: Ein schnelles Auto, hartnäckige Gegner, ein runder Kurs und viele Kameraperspektiven, um die herrlichen Massenkarambologien in allen Einzelheiten zu begutachten. Dieses Feature führt dazu, daß man weniger um den ersten Platz fährt, sondern sich mit Freunden darin mißt, den gewaltigsten Haufen Schrott zu produzieren. Der ewig gleiche Rundkurs und der fehlende Mehrspieler-Modus schränken die Langzeitmotivation deutlich ein. (fs)



LOTUS



6 Richtig schön simpel ist Lotus, das auf allen Simulations-Schnickschnack verzichtet und stattdessen rasante Grafik und minimalistische Steuerung bietet. Die Bleifuß-Philosophie ist schnell erklärt: Man gebe mit drei sehr ähnlichen Autos ständig Volgas, lasse sich nicht durch böse Konkurrenten aufhalten und weiche diversen Hindernissen aus. Wer als erster ins Ziel kommt, kriegt die meisten Punkte und Zeitgutschriften.

Neben der flatten Grafik ist die Zwei-Spieler-Option mit dem horizontal unterteilten Bildschirm reizvoll. So brellern zwei Spieler auf einmal über die hügeligen Strecken, die sich mit dem originellen Editor jederzeit verändern lassen. Lotus speichert die Kurse nicht als dickes File, sondern gibt einen einfachen Code aus, der nach dem Eintippen die Strecke erzeugt.

Exklusiv mit Editor

Simulations-Puristen haben nur ein abfälliges »Igitte« für die Lotus-Philosophie übrig, alle anderen freuen sich über den spannenden Split-Screen-Modus für zwei Raser. Sinnvoll ist die Option, jeden Kurs durch einen entsprechenden Levelcode direkt anzuwählen. Der Kopierschutz mit der Codescheibe ist dagegen höchst nervig. Damals F1 spielt sich ähnlich flott, ist aber abwechslungsreicher und anspruchsvoller. Dafür hat nur Lotus einen Pistens-Editor, der die ohnehin zahlreichen 64 Strecken ergänzt. (fs)



RALLY



7

Abseits von edel gestylten Betapisten röhlen mit schöner Regelmäßigkeit einige Unentwegte durch Schlamm und Gestein. Nein, die Rede ist nicht von unseren Landwirten und ihren Traktoren, sondern von den Rallye-Fahrern, die am Busen von Mutter Natur zeigen, daß sie mehr Flurschäden als ein Panzer beim Herbstmanöver anrichten können. Rally von Eurapress simuliert eine vierstägige Querfeldein-Tour in England mit all den schönen Details wie Regen, Schnee, Schlamm und Dunkelheit. Die unwegesamen Strecken belasten die Autos erheblich, so daß hin und wieder eine Reparatur fällig ist – unter Zeitdruck, versteht sich. Die einzelnen Etappen sind grafisch nett aufgemacht, aber etwas halbrig animiert.

Beifahrer spricht mit

Der Querfeldein-Flitzer von Rally ist eine nette Abwechslung zu den hochgezüchteten Boliden der anderen Spiele. Die Grafik gefällt mir gut, auch die Strecken machen Spaß. Atmosphäre erzeugen Details wie die Scheibenwischer, die mühsam dicke Schneeflocken von der Windschutzscheibe räumen. Nur die hypersensible Steuerung sorgt zu oft für unfreiwillige Vollbremsungen – das vergällt den Spielspaß.

Leider sind richtige Gegner Mangelware und Freunde können nur nacheinander mitfahren; die schnellste Zeit entscheidet. Lustig ist der digitale Beifahrer, der Streckentips auf Englisch in Ihr Ohr säuselt. (fs)



STUNT CAR RACER



8

Mit Stunt Car Racer machte Geoff Grammond, der Programmierer von Formula One Grand Prix, vor einigen Jahren von sich reden. Zu Zeiten, als Super-VGA und MIDI-Sounds noch in unendlich weiter Ferne lagen, war dieses Spiel einer der wenigen Lichtblicke für PCs. Die EGA-Grafik wirkt auf den ersten Blick abstoßend häßlich, doch schnell offenbart sich die simple, aber unterhaltsame Grundidee. Mit PS-starken Stuntautos rasen Sie auf Achterbohlen oder anderen verrückten Kursen herum und versuchen, nicht von der Bahn zu fallen. Zu weite Sprünge sollte man vermeiden, da die Wagen irgendwann zu stark beschädigt sind und nur noch Schrott wert haben. Sie treten jeweils gegen einen einzigen Computergegner an. Durch Siege qualifiziert man sich für höhere Ligen mit stärkeren Kontrahenten. Der Spielstand kann nach jeder Runde abgespeichert werden.

Power auf der Achterbahn

Der Spielfaktor ist trotz der halbfingrigen gruseligen Grafik nicht zu unterschätzen. Das Fahrgefühl ist ordentlich und die Idee mit dem angekacksten Rahmen des Autos nach zu deftigen Sprüngen putzig. Schade, daß die Zwei-Spieler-Option nur bei den Versionen für Amiga und Atari ST funktioniert. Wer das Genre Rennspiele nicht zu ernst nimmt, sollte mal eine Proberunde drehen. Die veraltete Technik wird durch den günstigen Preis versüßt. (fs)



SPEED RACER

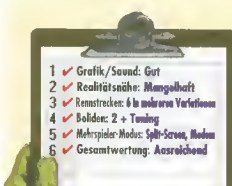


9

Basiert ein Rennspiel auf einer Zeichentrickserie, sollte man keinen Anwärter auf die goldene Zünderkerze in der Kategorie »Häxster Realitätsanspruch« erwarten. Bei Speed Racer sind keine braven Kavalier der Straße unterwegs, sondern ziemlich abgedrehte Typen – die Comic-Verwandtschaft ist schwer zu übersehen. Insgesamt können vier verschiedene Extras während eines Rennens eingesetzt werden: Von verbesserten Turbo- und Sprungversionen bis hin zu Bordkannen, Seitenrammen oder Minen, um die Mitfahrer unsanft aufzuhalten. Die Bedienung ist etwas lästig, denn nur Turbo und Sprung lassen sich per Joystick-Feuerknopf aktivieren. Für die beiden anderen Extras müssen Sie in der Hitze des Gefechts zielsicher die Tastatur bedienen. Speed Racer bietet auch einen Zwei-Spieler-Modus, der ähnlich gestaltet wurde wie bei »F1« und »Latus«. Der Bildschirm wird in zwei Hälften unterteilt, in denen jeweils ein Rennfahrer die Piste aus seiner Perspektive sieht.

Supersprung und Extrawaffen

Futuristische Autos, Extrawaffen und die Außerkräftsetzung sämtlicher bekannter Verkehrsregeln machen den Action-Charakter des Programms deutlich. Auch wenn man über die Präzision der Steuerung angesichts chronisch enger Straßen fluchen mag, hat Accolades bizarrer Rennspielbeitrag einen gewissen Charme. Auf Dover nutzen sich die Mätzchen aber ab. (hl)



Preview:

»NASCAR Racing«

BRUMMER BOLIDEN

Von den zierlichen Indy Cars wechselt Progammierteam Papyrus zu den bulligen NASCAR-Vehikeln. Der Spieler muß seine Fahrweise völlig umstellen – eine reizvolle Aufgabe.

Spätestens seit dem Film »Tage des Donners« mit Tom Cruise weiß man auch in Deutschland, daß NASCAR nichts mit »nassen Autos« zu tun hat, sondern eine eigene Rennparkklasse wie die Formel 1 oder die Indy-Car-Serie ist. Apropos Indy Car: Die Rennsimulation »NASCAR Racing« stammt ebenfalls von Papyrus, die schon dem Sieger unseres Rennspiel-Vergleichstests »Indy Car Racing« zu toller Grafik und gelungener Steuerung verhelfen. NASCAR Racing fährt zwar noch in der Betaphase und wird einige Wochen auf sich warten lassen, doch waren die ersten Eindrücke schon recht interessant. Auf den ersten Blick ist die Verwandtschaft zu Indy Car Racing unübersehbar. Die Menüs sind gleich aufgebaut und der Spieler wird wieder von einem Papyrus-Mitarbeiter per Sprachausgabe begrüßt. Vornehmlich auf ovalen Kursen rast man gegen mehrere Konkurrenten, die entweder vom Computer oder per Modem von einem menschlichen Mitspieler gesteuert werden. Die Modemfunktion soll aber erst später mit einer Datendiskette nachgeliefert werden – offensichtlich haben die Programmierer aus den Problemen mit dem Vorgänger gelernt, bei dem diese Option erst durch einen Patch funktionierte.



Var dem
Rennen
können Sie
alle Fahrer
und deren
Autos
bewundern



Unter Super-VGA sieht das Rennen sehr ansprechend und detailliert aus

Die Stock Cars der NASCAR-Serie unterscheiden sich grundlegend von den Indy Cars, die doch eher in Richtung Formel 1 gehen. Ein Stock Car sieht mehr den deutschen Taurenwagen ähnlich: kompakt, bullig und ziemlich schwer. Die Folge für den Spieler: Er muß seine Fahrweise komplett umstellen. Wer mit einem Stock Car wie mit einem Indy-Flitzer in die Kurven geht, klebt unweigerlich an der Mauer. Das größere Gewicht und die geringere Bodenhaftung machen es schwer, auf der Ideallinie zu bleiben.

Mehr Details mit Super VGA

Nach ein paar Runden Eingewöhnung fährt es sich richtig gut mit den bulligen Boliden und es macht

NASCAR-FACTS

TYP: Rennsimulation

DESIGNER: David Kaemmer

HERSTELLER: Papyrus

PUBLISHER: Virgin

GEPLANTE VERÖFFENTLICHUNG:
Spätherbst 1994

TECHNIK: Für die Super-VGA-Grafik sollte ein Pentium oder DX4 unter der Haube sitzen, für Standard-VGA reicht ein DX-50.

CD-ROM-UMSETZUNG: Parallel zur Disketten-Veröffentlichung.

DEUTSCHE VERSION: Das Handbuch wird auf jeden Fall übersetzt.

ZIELGRUPPE: Alle Rennspiel-Fans vom Action-Liebhaber bis zum Simulations-Experten sollten NASCAR Racing ins Auge fassen.

Spaß, sie ordentlich in die Kurven driften zu lassen. Die Grafik hat unter VGA den gewohnten Indy-Car-Standard. Im neuen Super-VGA-Modus wird's extrem detailliert: Jeder Schriftzug auf den Wagen der Konkurrenten ist problemlos lesbar. Besonders edel sehen die Unfälle in der Wiederholung aus beliebigen Blickwinkeln aus. Der Nachteil: Ohne Pentium oder zumindest einen High-End 486er geht die hochauflösende Edel-Variante extrem in die Knie, wenn man nicht gerade die meisten Details wegschaltet – und dann sieht's arg dürrig aus. Die Programmierer wollen die Geschwindigkeit bis zur Veröffentlichung noch tunen, aber Besitzer weniger protziger Systeme werden aus Gründen der Spielbarkeit wohl mit der Standard-Auflösung vorlieb nehmen müssen.

Geplant sind neun originalgetreue NASCAR-Rennstrecken. Bekannt sein dürfte auch in Deutschland die vermutlich schnellste Piste der NASCARs, der »Talladega Super Speedway«, auf dem über 300 Stundenkilometer angesagt sind. Reizvoll fährt sich auch die Strecke in Bristol, wo die Kurven eine Schräge von 36 Grad aufweisen.


Intelligenterer Gegner

Papyrus will die künstliche Intelligenz der Computergegner verbessern, um das Spiel auf Dauer interessanter zu machen. Der Tatsache, daß Stock Cars mehr Beschädigungen als die sensiblen Indy Cars vertragen, wird ebenfalls Rechnung getragen. Bei Indy Car Racing genügte meistens schon ein harter Crash gegen die Bandenwerbung, um für einen Reifenplatzer zu sorgen. Bei NASCAR Racing fliegen zwar bei einem Zusammenstoß auch einzelne Teile durch die Gegend, doch fahren die Autos mit den Beschädigungen weiter. Bemerkenswert ist wieder einmal die Detailfreude der Papyrus-Programmierer. Sämtliche Bandenwerbungen entlang der Strecken sind als Texture-Mapping dabei, auch die Polygon-Autos der Fahrer sind mit den echten Aufschriften gestylt. Neu ist die Möglichkeit, sich alle Gegner und deren Autos in Ruhe vor einem Rennen ansehen zu können, wobei die Boliden sich frei im Raum drehen. (fs)


KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • **LÄNE** (je 15,-) • **ANLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE** (je 25,-)

[illegible]


WO FENLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE INREN FACNNÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN



1
THE NIGHTMARES



2
DIE CIERALD



3
SIM CITY 2000


die weiteren Plätze

4. PIZZA CONNECTION JA	94,95
5. THEME PARK JV	89,95
6. ANGST'S WORLD CUP ED. dV	59,95
7. RUSSELSHEIM dV	74,95
8. MONKEY ISLAND 2 dV	54,95
9. HANSE - DIE EXPEDITION dV	44,95
10. BATTLE ISLE 2 dV	64,95

IBM-PC

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-).

Was alles in Band 1 steckt, können Sie am Ende unserer **Lesenführer** rubrik sehen.


Frank Heideck

KÄNBLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ALLE SONDERANGEBOTE NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT!

[illegible]

FRANCHISEPARTNER GESUCHT! Wir suchen Partner mit einem Unternehmen - Einziger zweifelt Schrift! Bewertung mit Unternehmensdaten in deutscher Sprache		SIE ERREICHEN UNS PER POST CPS FRANK HEIDAK BÜRGERSTRASSE 8 - 10 50667 KÖLN		GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR: o L P o A o Prg o Test o Zub o L P o A o Prg o Test o Zub o Kundenmagazin (kostenlos)	
VERSANDKOSTEN INLAND bei Vorlesung per Schick oder Kreditkarte 5,- bei Versand per Nachnahme 10,-		BESTELLANNAHME PER TELEFON 0221 / 25 69 83 und 25 69 84		Computer- AUFTRAGGEBER Name: Straße: PLZ Ort: Telefon: Kreditkartenfirma: Verfall: Konto-Nr.:	
VERSANDKOSTEN AUSLAND bei Vorlesung per Schick oder Kreditkarte netto 12,- bei Versand per Nachnahme netto 25,- Alle Kunden innerhalb der EG bezahlen wir 5,- und 15 % MwSt. Als Kunden außerhalb der EG bezahlen wir Ihnen keine MwSt. Ihre Teilnahme wird dann die jeweils gültige Einfuhrsteuer sein.		BESTELLANNAHME PER TELEFAX 0221 / 25 69 86 LADENLOKAL "CRAZY STORE" ALTER MARKT 45, 50667 KÖLN			

SPIELE REFERENZEN

PC-Player präsentiert Ihnen die Referenz-Programme in den sechs wichtigsten Sparten: Die besten PC-Spiele nach aktuellen Maßstäben. Unterhaltungs-Software, die in jeden guten Haushalt gehört.

ABENTEUERSPIELE

1 Day of the Tentacle

LucasArts

Tentakelige Knuddelmonster werden böse und wollen die Menschheit unterjochen. Drei Helden verursachen diverse Zeitparadoxa, um dieses Verhaben zu verhindern. Herrlich unernstes Comic-Abenteuer, intelligent und fesselnd (Diskette und CD-ROM).

Day of the Tentacle

2 Monkey Island II

LucasArts

Mächtegegn-Freibeuter Guybrush Threepwood ist wieder da. Sein alter Widersacher, der Spuk-Pirat LeChuck, sinnt auf Rache. Bewährte LucasArts-Qualität mit zahlreichen Humor-Breitseiten (Nur Diskette).



3 Sam & Max hit the Road

LucasArts

Ein Privatdetektiv (Sam, der Hund) und sein Gehilfe (Max, das Häschen) reisen auf der Suche nach einer entlaufenen Jahrmarktsattraktion quer durch die USA. Der zynische Humor übertrumpft das eine oder andere minder geniale Puzzle (Diskette und CD-ROM).

4 Indiono Jones & the Fate of Atlantis

LucasArts

Der legendäre Kina-Abenteurer Indy Jones erlebt ein neues Abenteuer. Auf der Suche nach dem sagenhaften Atlantis muß er eine Reihe harter Rätsel knacken (Diskette und CD-ROM).

5 Return to Zork

Infocom

Der Enkel der legendären Textadventure-Serie; auch ohne Vorkenntnisse spielbar. Ausgeklügeltes Icon-System erlaubt komplexe Rätsel. Die CD-Version prätzt mit zusätzlichen Video-Animationen (Diskette und CD-ROM).

ACTIONSPIELE

1 Rebel Assault

LucasArts

Das Actionspiel rund um die »Star Wars«-Filme. Brillante Spezialeffekte kaschieren geschickt die etwas eingeschränkte Interaktivität. Laserduelle auf Planeten, 3D-Mannöver im Weltraum – abwechslungsreich bis zum Finale beim Todesstern (Nur CD-ROM).



Rebel Assault

2 Privoteer

Origin

Wing Commander-Nachfolger mit mehr Tiefgang. Diese Weltraum-Action-Handels-Simulation bietet für jeden etwas: 3D-Duelle mit Rumpiraten und Kauf von neuen Schiffen (Diskette und CD-ROM).

3 Doom

id-Software

Das brochiale 3D-Actionspiel ist Kult – abwahl (oder gerade weil) es in Deutschland indiziert wurde. Die Folge: Hierzulande darf das Programm Minderjährigen nicht mehr zugänglich gemacht werden. Spielberechtigte Erwachsene werfen ihre Kettschlingen sala oder im Netzwerk an. (Diskette und CD-ROM).

4 Comanche

Novalogic

Als Simulation geht diese rasante Helikopter-Sause wegen Realitätsmangel nicht durch, doch als hochkarätiges Actionspiel kann Comanche faszinieren (Diskette und CD-ROM).

5 Cool Spot

Virgin

Jump-and-Runs gehören zu den Videospiel-Bestsellern, doch auf PCs herrscht Mangelware. Diese kompetente Umsetzung eines Konsolenhits sorgt für Abhilfe: Der gut spielbare und grafisch niedliche Reaktionstest ist ein Spaß für die ganze Familie (Nur Diskette).

ROLLENSPIELE

1 Ultimo Underworld II

Origin

Füßlig onimierte 3D-Grafik plus komplexes Spielprinzip. Der Held vom Dienst reist durch die Dimensionen, um Lord British und seine Bogame mal wieder zu retten (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Underworld I).

2 Ultimo 8 - Pogen

Origin

Der allerneueste Sproß der klassischen Ultima-Serie bietet einen Hauch von Action-Adventure. Bewährte Stärken bei Story und Anspruch wurden in ein neues Grafiksystem verpackt (Diskette und CD-ROM).

3 Elder Scrolls: Arena

Bethesda

Auf Underworld-Spuren wandelt dieser ungemein umfangreiche Fantasy-Brocken. Detaillierte 3D-Grafik, hunderte von Schauplätzen und effektreiche Zweikampf-Action (Nur Diskette).



Elder Scrolls

Arena

4 Crusaders of the Dark Savant

Sir Tech

Viele Rollenspiel-Freaks schwören auf diese ehrwürdige Reihe. »Crusaders« ist bereits der 7. Wizardry-Teil und technisch nicht so edel wie einige Konkurrenz-Titel, doch dafür stimmen die inneren Werte (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Wizardry 6).

5 Betroyol of Krondor

Dynamix

Das erste Rollenspiel von Dynamix bietet nicht nur eine spannende Story. Bei Grafik, Charakter-Entwicklung und Magiesystem gibt es eine Reihe neuer Ideen (Diskette und CD-ROM).

SIMULATIONEN

1 Strike Commander

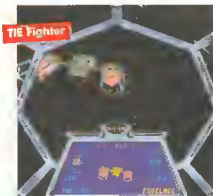
Origin

Die aufwendige 3D-Grafik kommt erst ab 50 MHz auf Touren, aber dann bekommt man auch ordentlich was zu sehen. Jet-Simulation mit einem ordentlichen Schuß Action und spannender Handlung (Diskette und CD-ROM).

2 TIE Fighter

LucasArts

Willkommen auf der dunklen Seite der Macht: Im Vergleich zum Actionspiel »Rebel Assault« findet hier ein Rollentausch im Star Wars-Universum statt. Die ausgeklügelte Rumschiff-Simulation mit schnittigem 3D ist deutlich besser als ihr Vorgänger »X-Wing« (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).



3 Aces over Europe

Dynamix

Historisch seriöse Simulation der Luftgefechte im Zweiten Weltkrieg. Der Nachfolger von Aces of the Pacific bietet eine Fülle von Flugzeugtypen und Missionen (Nur Diskette).

4 F-14 Fleet Defender

Microprose

Die Alternative zu Strike Commander: Nicht ganz so stark bei Grafik und Story, aber als Simulation realistischer und anspruchsvoller (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

5 Stunt Island

Disney/Wordperfect

Der Geheimtipp für alle, denen andere Simulationen zu ernst sind: Als Stuntman fliegen Sie die abenteuerlichsten Vehikel und schneiden ihre Auftritt fürs Kino zusammen (Nur Diskette).

SPORTSPIELE

GOLF

Links 386 Pro

Access

Ein Golfplatz wird nach allen Regeln der Kunst simuliert, fatarrealistische 3D-Grafik inklusive. Es gibt auch eine abgespeckte Windows-Version namens »Microsoft Golf« (Diskette und CD-ROM).

FUSSBALL FIFA Soccer

Electronic Arts

Die beste Grafik und Steuerung bei Fußball-Simulationen bietet diese Umsetzung eines Videospiels-Bestsellers. Fouls, Flanken, viele taktische Optionen und Turnier-Modi sorgen für spannende Action (Nur Diskette, CD-ROM in Vorbereitung).

SPORT-STRATEGIE Anstoss

Ascon

Keine Action, dafür spannende Fußball-Strategie: Von der Teamaufstellung bis zur Vereinskasse reicht Ihre Entscheidungsgewalt.

Besonders lohnend ist die CD-Version, auf der beide Programmvarianten vereint sind: Zur Bundesliga-Simulation gesellt sich die WM-Edition mit Nationalmannschaften (Diskette und CD-ROM).

AUTORENNEN Indy Car Racing

Papyrus/Virgin

Auf acht Strecken der Indy-Car-Serie treten Sie gegen 30 Computerfahrer an. Detaillierte 3D-Grafik und einstellbarer Realitätsgrad: vom sorglosen Action-Gerummle bis hin zur Simulation (Nur Diskette).

EISHOCKEY NHL Hockey '95

Electronic Arts

Die Neuauflage der mit Abstand besten Eishockey-Simulation bietet aktualisierte NHL-Statistiken und eile Super-VGA-Präsentation. Kein anderes Sportprogramm überzeugt so sehr bei Steuerung und Spielgefühl (Nur CD-ROM. Vorgänger »NHL Hockey« ist auch auf Diskette erhältlich).



STRATEGIE- UND DENKSPIELE

1 Railroad Tycoon (Deluxe)

Microprose

Spannender als jede Modell-Eisenbahn: Ein Jahrhundert haben Sie Zeit, um ein Schienen-Imperium aufzubauen. Die neue Deluxe-Version bietet ein paar Szenarien mehr (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Civilization).

2 Civilization

Microprose

Sie lenken das Geschick Ihres Volkes über die Jahrtausende. Kultur, Militär und Wissenschaften müssen forciert werden, um das Evaluations-Rennen gegen den Computer zu gewinnen (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Railroad Tycoon Deluxe).

3 SimCity 2000

Maxis

Als Städteplaner und Bürgermeister in Personolunion sind Sie für die Infrastruktur einer wachsenden Metropole verantwortlich. Super VGA sorgt für ein übersichtliches 3D-Terrain (Nur Diskette; CD-ROM in Vorbereitung).

4 Lemmings

Psygnosis

Verteilen Sie unter den niedlichen Lemmings Talente, damit sie den Weg zum Level-Ausgang finden. Die Spielidee ist einfach und läßt Spielraum für gute Puzzles (Diskette; auf CD-ROM zusammen mit Lemmings 2).


5 Theme Park

Bullfrog/Electronic Arts

Statt einer Stadt bauen Sie hier einen Vergnügungspark. Lust und Leid der Besucher werden grafisch hervorgehend umgesetzt. Neue Attraktionen erfinden, Personal onheuern, Fritten ordern: Hinter dem niedlichen Anlitz steckt eine kompetente Wirtschaftssimulation (Diskette und CD-ROM).



Theme Park



Ein 32-Bit-
Betriebssystem
für uns?

Wer so gut kopfrechnen kann, braucht eigentlich gar keinen Computer.

Zu dumm, daß die Rechnung nicht aufgeht. Denn mit OS/2 hat Ihr PC einfach mehr drauf. Mehr Tempo mit 32 Bit, perfekte Teamarbeit mit

Ihren DOS-/Windows-Programmen und echtes Multitasking: gleichzeitig schreiben, drucken und vielleicht Musik dabei – alles kein Problem.

Oder die serienmäßige Multi-mediaausstattung. Also, wer noch

— Die haben es drauf: —

ES.COM

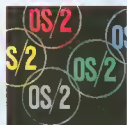
ComTech

© 1990 IBM Corp.

Wozu?
Wir haben doch
zwei mit 16.

einmal genau nachrechnet, der weiß
in Zukunft gleich Bescheid.

Weitere Informationen zu OS/2
gibt's bei IBM Direkt, Telefon 061 06/
89 11 11, Fax 061 06/89 38 70. Oder
beim nächsten Fachhändler.



Das 32-Bit
Betriebssystem

**Wer's drin hat,
hat mehr drauf.**

IBM



BATTLE BUGS

Flatte Käfer auf dem Kampfpfad: Auch wer keiner Fliege etwas zuleide tun kann, wird sich von dem strategischen Schlagabtausch zweier Insekten-Clans am Monitor fesseln lassen.

Die Konfrontation »Mensch gegen Käfer« geht meistens sehr einseitig aus. Die zusammengewürfelte Zeitung ist eine

Extrawaffe, der kaum ein Chitinpanzer gewachsen ist. Kämpft Käfer gegen Käfer, sieht die Sache wesentlich spannender aus und gibt sogar ein vernünftiges Strategiespiel ob. Wo sonst Panzer und Infanterie über Hexagon-Felder trotten, wuseln bei »Battle Bugs« hochauflösende Comic-Krabbler über ungewöhnliche Schlachtfelder: Pizzorreste und Erdbeertorte sind begehrte Stützpunkte, die man nur

ungern an die Insekten-Gang von nebenan verliert. Nicht ganz den Tatsachen aus dem Biologieunterricht entsprechend teilen sich unsere Bugs in 22 Typen auf, die alle bestimmte Talente, Angriffs- und Verteidigungswerte besitzen. Wenn Programmier-Veteranen wie Craig Nelson (»Summer Games«) und Dennis Caswell (»Impossible Mission«) sich dieses Themas annehmen, darf man umso mehr

auf frischen Spielwitz hoffen. In 50 Missionen plus 5 Trainingsaufträgen gebieten Sie über Heere von Ameisen, Moskitos, Spinnen und Mistkäfern, die in den Kampf gegen Computergegner oder zweiten Spieler geführt werden. Neben süßer Aufmachung und hochauflösender Grafik (nur 16 Farben, aber dafür 640x480 oder 800x600 Bildpunkte) besticht das wirklich originelle Spielprinzip.

Im Campaign-Modus müssen die 50 Levels der Reihe nach gelöst haben. Nachdem ein Insekten-General mit drolliger Sprachausgabe die nächste Mission vorgestellt hat, bekommen Sie das Spielfeld zu sehen. Das untere Drittel ist für Anzeigen, Icons und Übersichts-karte reserviert; die eigentliche Action findet drüber statt. Die grünen Insekten gehorchen auf Ihre Kommandos; die roten Bugs bilden die gegnerische Truppe. Im Moment passiert noch nichts auf dem Bildschirm: Das Geschehen ist eingefroren und läuft erst an, wenn Sie auf die Stoppuhr geklickt haben. Bevor



Operation »Katzenklaus«: Ihre Insekten-Truppe muß den Stützpunkt gegen die gegnerische Armee verteidigen

Besser als zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen: Durch den Einsatz eines surrenden Werfers können wir fünf Insekten mit einer Bombe sprengen.

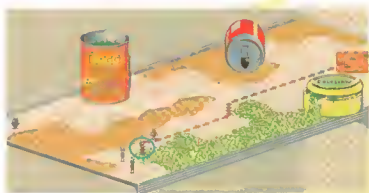
heinrich lenhardt

Gebt mir die Käfer: Pflegt die Aussicht auf »Bugs« bei Software-Anwendern sanft nur nervöses Zucken und Angstschweiß auszulösen, werden diese »Insekten« für helles Entzücken sorgen. Und die Battle Bugs animieren nicht nur zum spontanen Drauflassspielen, sondern bieten auch genug innere Werte für eine lange Freundschaft. Die Aufmachung ist sa putzig, komfortabel und professionell, daß man erst nach einer Weile mitkriegt, wieviel strategischer Anspruch hinter dem passierlichen Gewusel steckt. In den ersten Missionen wird man subtil in die Talente der eigenen Käfer und Gelände-

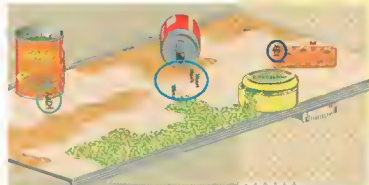
eigenarten eingeführt. Später Schlachten sind echte Herausforderungen. Dank flexibler Lösungsstrategien kann sogar das wiederholte Durchspielen Spaß machen. Die Mischung aus Echtzeit (anschaulich animierter Ablauf) und taktischer Planung (Einfrieren und neue Kommandos geben jederzeit per Mausklick möglich) ist ein erfrischender Ansatz (und taucht garantiert in ein paar Monaten auch in anderen Spielen auf). Battle Bugs ist so ziemlich das Beste im Tüftelbereich, was mir seit Lemmings untergekommen ist. Echte Präzisionsarbeit, viel Spaß fürs Geld – ich bin zufrieden.



Scheitert man dreimal an einer Aufgabe, kann man sie überspringen und mit der nächsten Mission weitermachen



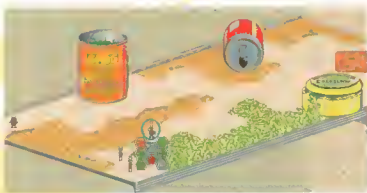
Bei dieser Mission ist es wichtig, die leckere Wurstscheibe schnell zu erreichen. Der Gegner hat eine flatte Biene in petto. Wir geben unserer vordersten Ameise deshalb den genauen Kurs vor, damit sie nicht durch Hindernisse Zeit verliert.



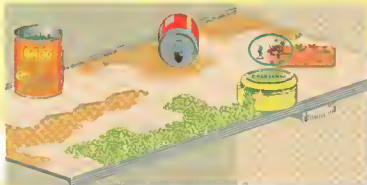
Die erste Planphase ist abgeschlossen; mit einem Klick auf die Stoppuhr starten wir den Ablauf. Alles läuft planmäßig: Links wird die gegnerische Ameise aufgehalten und in der Mitte sind unsere drei Jungs auf dem schnellsten Weg zur Wurstscheibe, die inzwischen von der Biene besetzt wurde.

wir dies tun, analysieren wir in Ruhe das Spielfeld und geben unseren Einheiten schon einmal Kammandas. Der Witz an der Sache: Sie können jederzeit den Spielablauf vorübergehend einfrieren, um in Ruhe neue Befehle zu erteilen und dann die Aktionen weiterlaufen lassen.

Ein Insekt anklicken und schon erscheinen die Kammandas. Lassen Sie Ihren Schützling direkt zu einem bestimmten Punkt gehen oder zeichnen Sie eine beliebig verwinkelte Route vor. Ein gezielter Gegner läßt sich als Angriffsziel erküren und die Selbstverteidigungszone jeder Spielfigur erweitern: Alles, was einen bestimmaren Mindestabstand unterschreitet, wird automatisch angegriffen. Einige Einheiten wie z.B. Ameisen können außerdem mit Bamben und anderen schweren Geschützen werfen. Kluge Kammerjäger setzen die spärlichen Sanderwaffen nur ein, wenn sie damit



Außerdem müssen wir dafür sorgen, daß die gognerische Ameise aufgehalten wird. Nur wenn unsere drei Einheiten ohne weitere Störung auf die Biene einprügeln können, haben sie eine Siegchance. Also kommandieren wir den Wasserküfer über die Pfützenstraße, damit er die rote Ameise abfängt.



Die Biene konnte ausreichend geschwächt werden und hat keine Chance mehr. Die jetzt erst ankommende rote Ameise kann daran nichts mehr ändern. Am Ende weht nur noch die grüne Fahne auf der Beute - damit haben wir diese Mission gewonnen.

mehrere Gegner auf einmal treffen.

Geraten zwei Bugs aneinander, beginnt automatisch ein Handgemenge. Wer Sieger wird, hängt von diversen Faktoren ab: Die Lebensenergie der beiden Kontrahenten spielt ebenso eine Rolle wie ihre Stärke und Robustheit. Sa haben Grashüpfer z.B. gute Angriffswerte und sind schnell zu ihrem Ziel gehapst, aber für längere Kämpfe taugen sie mangels Widerstandskraft nicht. Siegreiche, aber angeschlagene Figuren sollte man ein wenig zurückziehen; die Lebensenergie wird nur sehr langsam regeneriert. Da sich im Kampf ein Insekt nur um einen Gegner kümmern kann, ist es strategisch sehr



im Wettbewerb

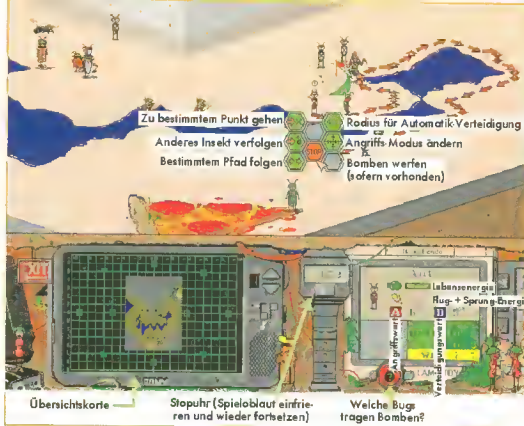
Lemmings bleibt außen vor, aber der Rest der Denkspielwelt muß den Aufstieg der kessen Käfer neidvoll anerkennen. Battle Bugs ist eine tolle Mischung aus Taktik und Knobelei, erfrischend witzig, grafisch stilvoll. Bei der weniger originellen Even more Incredible Machine gibt's deftige Denksport-Puzzles für Fortgeschrittene; Incredible Toons präsentiert ein ähnliches Konzept mit netterer Grafik. Wer lieber ein entspannendes, pflegeleichtes Windows-Denkspiel sucht, wird bei Breakthrough aufregungsarm unterhalten.

Lemmings	92
BATTLE BUGS	83
Even more Incredible Machine	82
Incredible Toons	78
Breakthrough	58



Der Käfer-General informiert über die Einzelheiten der nächsten Runde

Die Ameise muß um das Wasser herumgehen; ein Grashüpfer könnte direkt zum Ziel springen



Prügel um die Pizza: Mit der Gottesanbeterin rückt ein gefährlicher Gegner nach

hat einen Punktwert; Sieger ist die Partei, die als erste eine bestimmte Summe an solchen Futterpunkten gesammelt hat. Ein Bug muß etwa zehn Sekunden lang auf der Beute stehen; erst dann wird das Fähnchen mit seiner Farbe gehißt. Aber Vorsicht: Einmal erabarte Leckereien können »umgedreht« werden, wenn ein gegnerischer Bug ihn zehn Sekunden lang besetzt. Solange Fahnen beider Parteien auf Pizza, Burger oder Fritten wehen, bekommt keine Seite die entsprechenden Futterpunkte gutgeschrieben.

wichtig, mit mehreren Bugs gleichzeitig anzugreifen. Wird der Grashüpfer von drei Ameisen attackiert, verliert er dreimal so schnell Lebensenergie. kann aber gleichzeitig nur einen Angreifer verletzen. Zeit wird zum weiteren wichtigen Faktor: Eine Biene surrt in Windeseile an ihr Ziel, doch ein ebenso starker wie behäbiger Rhinazeras-Bug stapft viel langsamer drauflos. Bestimmte Hindernisse auf dem Spielfeld müssen umgangen werden oder verlangsamen das Durchkommen. Sinnvolle Anzeigen informieren stets über Gesundheitszustand und Stärkewerte jeder Einheit; auch der Zustand gegnerischer Bugs wird verraten.

Um eine Mission zu gewinnen, muß nicht immer die Gegnerschaft einfach dezimiert werden. Oft geht es darum, leckere Essensreste für die eigene Sippe zu requirieren. Jeder Snack



Queen Elizabeth verleiht Orden für besonders erfolgreiche Einsätze

Sie merken schon: Hinter dem niedlich dargestellten Insekten-plättchen-gegenseitig-Schema steckt ein intelligentes und herausforderndes Strategiekonzept. Der Einsatz der Einheiten muß gut geplant sein, das Timing sollte stimmen; zudem gibt es für die meisten Missionen verschiedene Taktiken, die zum Sieg führen. Bei aller Herausforderung wird Battle Bugs nie frustig: Nach drei Fehlversuchen darf ein Level übersprungen werden. Sie können jede Mission beliebig oft probieren und den Zwischenstand natürlich auf Festplatte speichern. Am Anfang sind die Spielfelder klein und übersichtlich; gegen Ende erwarten Sie

komplexe Szenarien, die mehrere Bildschirme groß sind. Durch die individuellen Talente der einzelnen Akteure gibt es eine Fülle an taktischen Varianten. Einige Bugs sind schnelle Angreifer, andere eignen sich dank ihrer dicken Panzerung, um wichtige Positionen zu verteidigen. Durch einen Bombenwurf läßt sich eine ganze Kolonie gegnerischer Einheiten schwächen – und wer keine Bamben mehr hat, klagt eine beim

Gegner, sofern er die entsprechende Mückenvariante in seiner Armee hat. Die Spinne kann als einzige Spielfigur mehrere Gegner gleichzeitig vernichten, die Matte huckepack einen Kollegen durch die Luft mitnehmen. Einige Bugs haben keine Probleme mit dem Durchqueren garstigster Flüssigkeiten, andere sind gegen Bombentreffer immun. Der



Die Übersicht ist schon bei der Standard-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten beachtlich



Das selbe Motiv mit 800 x 600 Punkten: Am rechten, oberen und unteren Rand ist deutlich mehr zu sehen

Oft denke ich an die alten Tage des C 64 zurück, wo mir viele Spiele irgendwie mehr Spaß gemacht haben als neuzeitliche Megabyte-Brummer. Glaube ich bisher, das sei nur romantische Verwirrung, scheint Battle Bugs diese These zu untermauern. Die Programmierer haben früher einige meiner ewigen Favoriten (Impossible Mission, Summer Games) erschaffen und schienen jahrelang wie vom Erdboden verschluckt. Jetzt gelingt ihnen ein furioses Comeback, das viele »Frischlinge« in ihre Schranken verweist. Das Mischen von Spielprinzipien, in diesem Fall Logik/

Denksport und Strategie/Taktik, geht oft schief. Bei Battle Bugs aber ist das Ganze besser als die Summe der Einzelteile. Die Steuerungsmethode der anhaltbaren Echtzeit funktioniert im Einzelspieler-Modus optimal; der Zwei-Spieler-Modus gefällt mir hingegen gar nicht und scheint lustlos aufgesetzt zu sein. Sala-Spieler freuen sich auf 50 spannende Levels, liebenswert animierte Käfergrafik und die einfach unglaubliche Idee des Kampfes um Salami-Scheiben, Sahnetörtchen und Carnafakes, die man wie südamerikanische Kleinststaaten zu erobern versucht.

Stinkkäfer verwandelt sich bei seinem Ableben gar in einen Käse, dessen Ausdünstungen alle angrenzenden Insekten ernsthaft irritiert. Die raren Heilkräfte sorgen für rascher zurückkehrende Lebensenergie und ein Commander bewirkt, daß

alle Kollegen in seiner Nähe einen Bonus für Angriffs- und Verteidigungswerte erhalten. (hl)



Malen Sie ein Rechteck um eine Bug-Gruppe...



...damit der nächste Befehl von allen Einheiten gleichzeitig ausgeführt wird

battle bugs

↓ 73% 380/486 VGA Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro (Game, Mo) (CD Rom) Maus Joystick

<p>Spieler-Typ Denk-/Strategiespiel</p> <p>Hersteller Dynamix</p> <p>Ca. Preis DM 120,-</p> <p>Kopierschutz Erhältliche Handbuchabfrage</p> <p>Anleitung Deutsch: gut</p> <p>Spieltext Englisch: wenig</p> <p>Bedienung Gut</p> <p>Anspruch Für Fortgeschrittene</p> <p>Grafik Gut</p> <p>Sound Befriedigend</p>	<p>Freies RAM: min. 585 KByte + 256 KByte EMS</p> <p>Plattplatzanforderung: ca. 9 MByte</p> <p>Besonderheiten: 55 Sala-Missionen gegen den Computer plus Zwei-Spieler-Modus. Unterstützt SVGA mit 800x600 Bildpunkten bei 16 Farben.</p> <p>Wir empfehlen: 386er (min. 33 Mhz) mit 2 MByte RAM, Maus und Super VGA.</p>
--	---

83

Jetzt jeden Monat neu !!

4 DM*

TOP-GAMES

Shareware & Demos

Das Beste was der Shareware- & Demomarkt zu bieten hat. Spielbare Spitzenspiele für den ungestörten Test am eigenen Monitor. Die billige und trotzdem legale Methode !!

36. ZOO 2

Der erste Teil wurde zum Klassiker. Eines der schönsten Jump & Run Programmen aus alten Zeiten. Jetzt ist der Nachfolger da. Grafisch wieder einmal auf neuem Standart perfekt inszeniert und mit gutem Design versehen, kommt sofort wieder der bekannte Spielspaß auf. Nicht nur ein Erlebnis für Ihre Sound- & Grafikkarte !!

37. UNIVERSE

Adventures kommen nie aus der Mode und jetzt, da die Nächte wieder länger werden, gilt es diese sinnvoll zu verbringen. Genau richtig kommt hier das futuristische Abenteuer des man in der Demoversion zwei Ausgesteigert auf einem kleinen Asteroiden beginnt. Wie kommt man bloß zurück in die Stadt?

38. NEUE PRÄSIDENTEN

Petz Blitz - wer hätte das gedacht. Als wir vor 2 Monaten neue Episoden des Spiekketzel von ID vorstellten, daß die Woge der Begeisterung so hoch schlug. Deshalb und auf vielfachen Wunsch gibt es hier nochmals zwei komplett neue Episoden mit jeweils 9 Levels für die Vollversonten. Jetzt habt ihr wieder was zu tun !!

39. STAR CRUSADE

Langsam gleitet das Mutterschiff durch den Raum - aber nicht alle Abwehrkräfte sitzen zuhause bei der Familie. Einige drängen sich mit zermürbender Absicht die Weiten des All's unsicher zu machen. Start frei für den Kurzstreckenjäger (für Job 1) Eine gigantische Demoversion mit über 4 MB Antesten !

40. KELLOGGS

Nicht alles was Kelloggs draussteht ist zum Essen gedacht. Mit diesem Produkt kann man sogar spielen, und das vom Fenster. Mit diesem exzellenten Jump & Run wird fortgeführt was im Bereich der Werbe-spiele so alles möglich ist. Auf alle Fälle, auch für Flakes Gegner, ein tolles voll spielbares Produkt !

41. DR. RAPTIDE

In der PC Games mit Shareware des Monats ausgezeichnet, verdient dieses Produkt alle Hochachtung. Barrels in der Sharewareversion kann man stundenlang mit dem U-Boot dem verrückten Dr. Raptide nachhaken. Tolle Grafik, guter Sound und flüssige Animation garantieren den absoluten Megaspieß!

42. SKY ROADS

Ein Autorennen der ganz anderen Art ist SKY ROADS. Von wegen durchgehende Straßen oder saubere Asphaltierung. Löcher, Hindernisse und Sonderbegegnungen, denen Gas geben fremd ist. Also, Sicherheitsgurt an, Ionentriebwerk an, Gehm an - frei zum Start.

43. NEU - SPIELE MAILBOX

Ein neues Licht am Himmel - die ultimative Box für PC Spiele (DEMOS / Shareware / Originals / TIPS) Für den Profi hatten wir 500 Fileareas aus allen Bereichen top aktuell. Hard- & Softwarehinweise, Filobooks, und vieles mehr. Insgesamt 8 GB Online - 8 Nodes unter 0911/209911

BESTELLTELEFON 0911 / 35 53 53 FAX an 0911 / 35 53 57

ODER KUPON AN

ASTAT MEDIA GmbH Player Demoservice Kolbenstraße 41 90408 - Nürnberg

1. ZOO 2 (komplette Demo)	4.00 DM	1. Tri Fächer	4.00 DM
2. Universe (komplette Demo)	4.00 DM	2. Thermal	10.00 DM
3. Neue Präsidenten (komplette Demo)	4.00 DM	3. FIF A Soccer	10.00 DM
4. Star Crusade (komplette Demo)	6.00 DM	4. Durofit CD	80.00 DM
5. Kellogg's (komplette Demo)	4.00 DM	5. L'ASO News	40.00 DM
6. Dr. Raptide (komplette Demo)	4.00 DM	6. Dr. Raptide	40.00 DM
7. Sky Roads (komplette Demo)	4.00 DM	7. Sky Roads	40.00 DM

Akt. 7 Demos/Sharewareprogramme auf HD Disketten gibt's zum Preis von **2495 DM**

Posto- & Verpackungsl. Sendung (inkl. 4 DM / Auzubau Bar 100M / Inland Nachnahme 100M)

ZAHLENGEWEISE 1

BANKKONTOZUG ☐ **NACHNAME / BAR** ☐

Unte _____

PLZ _____

Zahlungsw. 2

Bankk. 2 ☐ **Postk. 2** ☐

Unte _____

PLZ _____

PC PLAYER 10/94

53



CLOCKWIZER

Rechts oder links drehen nicht nur Dextrosen, Wolzertöner oder die Bakterien im Joghurt, sondern auch so mancher Klotz: Willkommen im frei beweglichen Kubismus von Clockwizer.

Mon glaubt es kaum: Ein Spiel, das ganz ohne Hintergrundgeschichte auskommt! Der Programmierer erklärt in der Anleitung, daß spielen weitaus spannender sei als eine »funktivistische Intro-Traumsequenz voller Blöcke« zu lesen. Soweit lobenswert, doch was hat das Programm mit den vielen Uhren auf dem Cover zu bieten? Der Spieler wird mit einem zweigeteilten Feld konfrontiert, auf dem verschiebbare Blöcke liegen. Auf der rechten Bildschirmhälfte wird gezeigt, wie das Kunstwerk nach unserer Bearbeitung aussehen soll, auf der linken dürfen Sie sich austoben. Wenn man mit der Maus auf einen gewünschten Startpunkt klickt, die Moustaste gedrückt hält und die Maus dann



Halb so schwer: Diesen Level kann man in knapp 15 Sekunden schaffen

anatol locker

Und wenn der Tag kommt, an dem die Programme vor den Schöpfer allen Codes treten, wird Clockwizer auf die Frage »Und wer bist Du?« antworten: »Ich bin ein kleines, solides Denkspiel ohne jegliche Feinheiten oder umwerfende Ideen, das von einem unbekannten Programmierer namens Reinier von Vliet erfunden wurde. Ich bin ein netter Pausenfüller mit ein paar zu leichten und zu vielen schweren Levels. Nach meiner

Amiga-Erstveröffentlichung habe ich einige MS-DOSler in ihren Arbeitspausen solide unterhalten und bin dann völlig in Vergessenheit geraten. In der PC Player habe ich 1994 mit einem halbwegs anständigen Testergebnis abgeschnitten, im Jahr 2012 gab's mich noch einmal als Brain-Desk-Accessory für den iMac Classic. Das war's dann auch.« Und Gott wird sich das Götzen verknäueln und sagen: »OK, der Nächste, bitte...«



Im Editor tabt man sich 25 Levels lang aus

bewegt, öffnet sich ein Kosten. An den Linien des Kostens können sich die Objekte, die sich auf den Linien befinden, bewegen – und zwar im oder gegen den Uhrzeigersinn. Auf diese Art und Weise werden die Blöcke von einem Ort zum anderen transportiert. Ist ein Level erfolgreich bewältigt, spuckt das Programm ein Poßwort aus. Natürlich werden die Puzzles mit der Zeit heftiger. Dann kommen Bomben ins Spiel, welche ihre Sprengkraft entfesseln, wenn sie einen Abhang runterpurzeln. In höheren Levels erscheinen außerdem tückische Transporter, sich selbst vermehrende Diamanten und Anti-Grovitzler, welche die Schwerkraft aufheben.

Vier Schwierigkeitsstufen lassen sich direkt auswählen, jede davon hat 25 Einzellevels. Wer genug von den eingebauten Herausforderungen hat, kann sich mit dem Editor seine eigenen Levels zimmern. Außerdem ist eine Version für Windows 3.1 im Handel, die sich spielerisch nicht von der DOS-Fassung unterscheidet.

(Anatol Locker/hl)

clockwizer

768 386/486 VGA Soundblaster Maus

Spiel-Typ	Denkspiel	Freies RAM: min. 400 KByte
Hersteller	Rosputin	Festplattenplatz: ca. 4 MByte
Ca.-Preis	DM 80,-	
Kopierschutz	Nervige Codeabfrage	
Anleitung	Englisch; gut	Besonderheiten:
Spieltext	Englisch; wenig	Die Horrer-Codeabfrage des Jahres: belliger dünn Schrift auf gelbem Papier, in 4 Punkt gesetzt.
Bedienung	Befriedigend	Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz) mit 1 MByte RAM und Maus.
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
Grafik	Ausreichend	
Sound	Ausreichend	



Kolossal beeindruckend. Der Canon BJ-200.

360 x 360 dpi und der vurringerte Abstand vom Papier zum Druckkopf sorgen für brillante Ausdrücke.

64 Düsen und ein intelligentes Steuerungssystem ermöglichen die hohe Geschwindigkeit von bis zu 3 Seiten pro Minute.

Mit seinen geringen Abmessungen findet der BJ-200 auch auf kleinen Schreibtischen Platz. Bovendien ist auch sein Gewicht von nur ca. 3 kg.

Nur 40 Dezibel im Super-High-Quality-Modus machen den BJ-200 zu einem der leisesten Drucker.

Normal- und Recyclingpapier sowie Overheadfolien werden vom BJ-200 automatisch eingezogen und bedruckt.



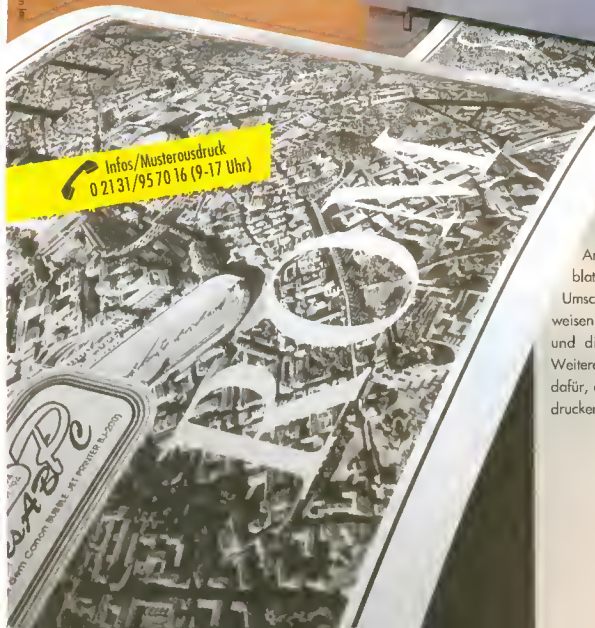
Infos/Musterdruck
0 21 31/95 70 16 (9-17 Uhr)

Der Canon BJ-200: klein, aber großartig.

Der BJ-200 ist ein echter Bubble-Jetter und liefert daher wahre Blickfänge, was die Feinheit und Präzision der Ausdrücke betrifft. Angenehm ist auch der automatische Einzelblatteinzug, der bis zu 100 A4-Seiten oder 10 Umschläge faßt. Ebenfalls nicht von der Hand zu weisen sind der Druckertreiber für Windows 3.1™ und die 20 zusätzlichen TrueType®-Schriften. Weitere Treiber sowie seine Emulationen sorgen dafür, daß Sie aus allen gängigen Anwendungen drucken können. Lassen auch Sie sich überzeugen.

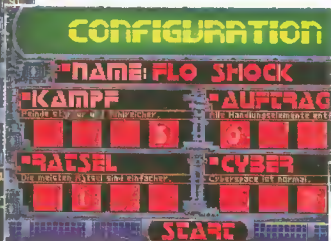
Canon Deutschland GmbH
Postfach 10 03 64, 41403 Neuss
Telefon: 0 21 31/1 25-0
Telefax: 0 21 31/12 52 11

Canon
MAN VERSTEHT SICH BESSER





Praktische Hilfstexte erleichtern den Einstieg



Alles eine Frage der Einstellung: Komplexität, Puzzelfaktor und Gegnerstärke lassen sich individuell justieren.

SYSTEM SHOCK

Düstere Cyberpunk-Atmosphäre, Action und Puzzles: Das Programmerteam von »Ultima Underworld« zieht im neuen 3D-Opus alle Register seines Könnens.

An Bord der Raumstation »Citadel« stimmt offensichtlich etwas nicht. Seit einiger Zeit gibt es kein Lebenszeichen mehr von der Besatzung, dafür entwickelt der Supercamputer »Shadan« immer undurchsichtiger Aktivitäten. Zufälligerweise ging den Sicherheitskräften ein fähiger Hacker ins Netz, der als Datenspieler in Shadans Systeme eindrang. Er wurde zur Mitarbeit überredet und ist nun die einzige lebende Person in der Raumstation, bedroht von Mutanten, Cyborgs und Robotern. Ob er den Größenwahnsinnigen Camputer stoppen kann?

Die Programmierer von »Looking Glass Technologies«, die uns bereits die beiden »Ultima Underworld«-Titel bescherten, haben sich für ihr neuestes Werk »System Shock« mächtig ins

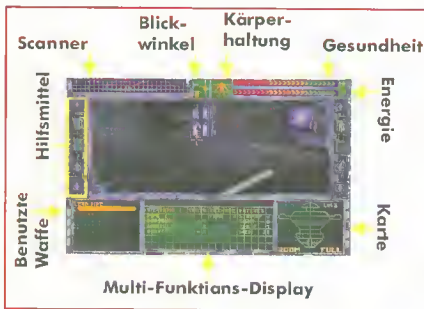
world«, sondern eher ein Actionspiel mit vielen Puzzles.

Nachdem unser Hacker-Held an Bord der Raumstation Citadel aus seinem künstlichen Schlaf erwacht ist, weiß er zunächst nicht, was um ihn herum vorgeht. Wir sehen die Umgebung aus der Perspektive unserer Spielfigur in detaillierter 3D-Grafik, umrahmt von diversen Anzeigen für Gesundheit, Energie und Ausrüstung. Freundlicherweise helfen kleine Programme, die dem Hacker ins Nervensystem gepflanzt wurden, bei der Orientierung. Am Bildschirm wird kurz die Funktion der einzelnen Icons und Anzeigen erklärt, außerdem versorgt Sie ein Hilfesystem in den ersten beiden Räumen mit Tips für den Anfang.

Vorsichtig begibt man sich die erste Schräge hinunter und öffnet angstvoll eine Tür. Erwartet mich gleich das erste Monster? Glück gehabt! Nur ein paar Ausrüstungsgegenstände liegen am Boden, darunter eine Zugangskarte für die Türen und ein Bleirühr, um Angreifer zu vertrimmen. Mit dem Cursor und der linken Maustaste nimmt man die Gegenstände

auf. Durch das zweite Schatt gelangt man problemlos und aktiviert erst einmal die Heilungsmaschine. Frisch gestärkt geben Sie dann den angreifenden Robotern mit dem Rohrstück eins auf die Blechmütze, indem Sie den Cursor im Grafikfenster auf den Gegner setzen und mit rechts klicken. Als nächstes schaltet man die Cameras aus, um die Überwachungsmöglichkeiten Shadans zu verringern.

Schon hier fällt das verbesserte 3D-System von Looking Glass angenehm auf. Zwar wirkt die Grafik etwas langsamer als bei Ultima Underworld und im beeindruckenden Vollbild-Modus erst mit einem DX2-66-Rechner flutschig, doch das Spielgefühl ist brillant. Auf kleineren Systemen hilft das Herunterschalten der Details in vier Stufen, um dem Szenario Beine zu machen. Der Spieler kann seinen Kopf nach oben



Mit der Maus sind alle Funktionen schnell zu erreichen



Ein gezielter Schuß und der Cyborg segnet das Zeitliche



Einige der Gegner haben imposante Ausmaße und stecken viele Schüsse ein

ne Tunnels hineinzukommen. In unübersichtlichen Gängen stellt man sich an eine Wand und blickt nur kurz um die Ecke, um von den Gegnern nicht entdeckt zu werden. Das alles geschieht bequem mittels zweier Icons am oberen Bildschirmrand oder der Tastatur. Den Blickwinkel verstellt man genauso einfach, etwa um mit erhobenen Kopf leicht nach unten zu sehen, um den Boden und die darauf liegenden Gegenstände im Blick zu haben.

Es ist jedoch dringend nötig, ab und zu auch die Decke zu untersuchen. Nicht selten finden sich dort Hinweise zur Lösung eines Rätsels oder Komeras, Gegner und ähnliches. Die Räume

und unten drehen; genau soweit, wie es auch im wirklichen Leben möglich ist. Er klettert, springt, läuft und geht aufrecht, geduckt oder in der Hocke, um auch in kleine

sind enorm vielfältig aufgebaut und keinesfalls langweilige Quader mit dem immer gleichen Design. Es gibt tiefe Schächte und riesige Hallen, die auch in den Todestern im ersten »Krieg der



Die automatisch mitzeichnende Karte darf nach Belieben beschriftet werden

Sterne-Film gepaßt hätten. Dazu kamen lange, dunkle Gänge, schräge Wände, über die man andere Ebenen erreicht, Energiebrücken, die meist erst eingeschaltet werden müssen sowie Leitern, Treppen, Aufzüge und Geheimgänge – einfach alles, was für ein spannendes Spiel nötig ist. Eine Automap, die sogar Markierungen und Kommentare anbietet, sorgt für den nötigen Überblick.

Die Story entwickelt sich schnell weiter, wenn der Spieler erst einmal tiefer in die Station eingedrungen ist. Er findet zahlreiche menschliche Leichen, getötete Mutanten und zerstörte Roboter. Offensichtlich hat Shodan heimlich Killer-Cyborgs produziert und auf die Menschen losgelassen. Außerdem manipulierte er Gen-Experimente und züchtete einen hochgefährlichen Virus, welcher die Wissenschaftler der Station befiel und sie in häßliche Mutanten verwandelte. Doch bei den Leichen findet sich immer wieder mal ein Logbuch, das wichtige Tips und weitere Mosaikstückchen der Handlung enthält.

Wie Sie der vorangegangenen Schilderung unschwer entnehmen können, ist System Shock nichts für Zartbesaitete. Sie betreten des öfteren Räume, in denen verstümmelte Leichen auf dem Boden liegen. Daran sollten Sie sich ebensowenig stören wie an dem häufigen Zerstückeln der bösen Mutanten. Allerdings ist das Abknallen kein Selbstzweck,



Die Vorgeschichte: Ein Hacker dringt in Shodans Netz und wird geschnappt. Er hilft seinen Wächtern und erhält im Gegenzug ein Interface ins Nervensystem eingepflanzt. Nach dem Heilschlaf erwacht er an Bord der verlassenen Raumstation.

Florian Stangl

Schon lange hat mich kein Spiel mehr stundenlang nachts vor den Monitor gefesselt: System Shock kombiniert endlich die düster-beklemmende Atmosphäre der Endzeit-Visionen à la Blade Runner mit einer interessanten Handlung und einem wirklich guten Spiel. Fantasy-Veteranen, die einen Underworld-Nachfolger im Cyberpunk-Ambiente erwarten haben, werden enttäuscht: Keine Erfahrungspunkte oder frühliches Helden-Auswürfeln, sondern ein fester Charakter, der nur mit Technik aufgezäumt wird. Auch blutrünstige Doom-Fans liegen hier falsch. System Shock ist spielerisch eher in die Ecke von Shadow Caster einzuordnen, also ein Action-Adventure mit einigen Rätseln. Obwohl die 3D-Grafik etwas

langsamer ist als in Underworld II, sieht sie besser aus. Selbst die niedrigste Detailstufe ist noch imposant; der Vollbildmodus für 66-MHz-Jünger ein Genuß.

Faszinierend sind die vielen Möglichkeiten, mit der 3D-Umgebung umzugehen. Das reicht vom sinnlosen Zerstören von Monitoren bis zum faszinierenden Cyberspace, der zwar grafisch simpel ist, aber durch seine Größe lockt. Nur Gespräche mit anderen Personen gehen mir ab.

Die Auswahl des Schwierigkeitsgrades ist einmalig, so kann sich wirklich jeder das Spiel seinen Bedürfnissen anpassen. Selbst bei der einfachsten Einstellung ist man sehr lange damit beschäftigt, die zehn Levels auszukundschaften.



Schöne Aussichten im Vollbild-Modus:
Ein zwielichtiger Typ hütet diverse
Ausrüstungs-Gadgets

Man läuft bei System Shock nicht aus Freude am Ballern durch die Gegend, sondern vornehmlich, um die Puzzles zu lösen. Abgetrennte Köpfe haben sogar eine makabere Funktion: Um beispielsweise das verschlossene Büro eines Toten zu betreten, muß mit dessen Netzhaut die Sicherheitssperre überlistet werden...

Die Simulation der 3D-Welt ging sogar soweit, daß Einflüsse wie die Schwerkraft berücksichtigt wurden. In der Mitte der im Weltraum schwebenden Station ist aufgrund der kleineren Zentrifugalgeschwindigkeit die Gravitation geringer, während sie in den Randbereichen den Naturgesetzen zufolge stärker ist. Das schränkt zum einen die Bewegungsmöglichkeiten ein, sorgt zum anderen für Probleme, wenn Sie ein Sturmgewehr in der Schwerelosigkeit abfeuern und durch den Rückstoß nach hinten segeln. Abhilfe schaffen spezielle Ausrüstungsgegenstände, die Sie sicher am Boden verankern, beziehungsweise die Schwerkraft aufheben. Diese findet man allerdings erst noch einigem Suchen.

Für die Lösung des Spiels müssen Sie in jedem Fall mehrmals mittels spezieller Terminals in den Cyberspace eintauchen. Dort finden Sie wichtige Informationen, aber auch Zugangs-codes für verschlossene Türen oder nützliche Software. Denn



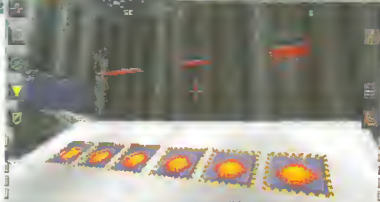
im Wettbewerb

Tolle Grafik, düstere Atmosphäre, griffige Action, etwas Taktik und viele Puzzles – das alles spricht für System Shock. Doch das 3D-Genre hat auch andere interessante Angebote. Für Liebhaber von Fantasy-Rollenspielen sind noch immer die beiden Ultima Underworlds erste Wahl. Shadow Caster geht in eine ähnliche Action-Adventure-Richtung wie System Shock, ohne dessen Detailfülle und Klasse zu erreichen. Für Baller-Fans ist der indizierte 3D-Klassiker Doom mit der nach wie vor schnellsten Grafik eine Alternative. Der deutsche Doom-Nachzieher The Hidden Below bietet technisch und spielerisch nur Mittelmaß.

Ultima Underworld II	94
SYSTEM SHOCK	89
Doom (indiziert)	85
Shadow Caster	79
The Hidden Below	58



Am unteren Bildrand zeigt ein energiefressender »Rückspiegel«, ob sich ein Mutant von hinten onschleicht



Eines der leichteren Rätsel: Welche Schalter müssen aktiviert sein, um die rote Energiebrücke im Hintergrund ganz zu aktivieren?

den, muß der Spieler einen Schutzschirm errichten, an dem sich die Waffe überlädt und zerstört. Der Cyberspace zeigt sich als schwarzer Raum, der von farbigen Gitternetzen durchzogen ist, die Räume und Zugänge symbolisieren. Diese ungewöhnliche Darstellung und etwas verquere Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, sorgt aber für Spannung, wenn man unter Zeitdruck Informationen jagt und dabei von Wachprogrammen mit Killer-Bits beschossen wird.

Etwas besonderes haben sich die Programmierer mit den Schwierigkeitsgraden einfallen lassen. Im leichtesten Modus greifen die Gegner nicht an, die Türen sind leicht zu öffnen, der Cyberspace ist eher harmlos und die Handlung kommt ohne verzwickte Aufträge und knifflige Puzzles aus. So ackert sich auch ein Gelegenheitsspieler relativ flott durch, versäumt aber viele Puzzles und Handlungsdetails. Die Schwierigkeit läßt sich derart steigern, daß selbst gestandene »Doom«-Recken ihre Probleme haben werden. Denn dann zerrt ein Zeitlimit an den Nerven, die Gegner sind nicht nur aggressiv, sondern auch hinterhältig und die Puzzles sorgen für rauchende Köpfe. Beispielsweise lassen sich dann viele Türen nur durch einen Zahlencode öffnen. Der Schwierigkeitsgrad für die vier Eckpfeiler »Kampf«, »Rätsel«, »Handlung« und »Cyberspace« läßt sich getrennt in jeweils vier Stufen einstellen. So kann man System Shock als reines Actionspiel ebenso erleben wie als Adventure mit harmlosen Gegnern.

Für die richtige Atmosphäre sorgt neben der Grafik auch der Sound. Vom dumpfen Zischen sich öffnender Schotte bis zum Aufheulen gelöteter Mutanten lößt der eine oder andere Soundeffekt wohlige Schauer über den Rücken rieseln. Die Musik ist je nach Örtlichkeit unterschiedlich und reicht von verhal-

Geschockt wird hier allenfalls die Konkurrenz sein; die Spieler werden für Origins beklemmendes Action-Adventure durchwegs freundliche Gefühle übrig haben. Vergessen Sie jähmerliche 3D-Actionversuche wie Terminator Rampage - System Shock "funktioniert" einfach. Ein cooles Grafiksystem, vernünftige Steuerung, dicke Story, riesiges Szenario und jede Menge Überraschungen - das steuert man hochmotiviert den nächsten Herausforderungen entgegen. Die Underworld-Programmierer haben offensichtlich ihren

Spoß geholt, endlich mal ein 3D-Spiel ohne Avatort und Runenzauber zu designen. Düstere Cyberpunk-Atmosphäre mit derbem Mulen-Spotter; durch eine gigantische Fülle von Extras und Story-Munzen weil über dem Niveau gemeiner 3D-Action-spiele angesiedelt. Wenn es was zu kritisieren gibt, dann nebensächliche Details wie der bemerkenswert uninteraktive Zeichensatz - der poßt gar nicht in das kühle, bedrohliche Styling von System Shock. Fazit: Ein sehr schöner SF-Trip für den erforschungsfreudigen 486er-Besitzer.



So sieht der sogenannwabe Cyberspace in System Shock aus. Die Datensymbole werden durch Berührung aufgenommen.

ten bis dynamisch. In den Aufzügen ist dagegen die perfekte Fahrstuhlmusik zu hören - ein schrögrer Kontrast zu den Zombiehorden, die nach dem Öffnen der Türe auf den Spieler einströmen. Doch mit der Maus in der Hand sind die vielen verschiedenen Gegner mit Waffen wie Sturmgewehren, Granaten, Pistolen, Losern und ähnlichem schnell beseitigt. System Shock wird komplett in Deutsch veröffentlicht. Do zu Reduktionsschluß die Übersetzungsarbeiten noch nicht abgeschlossen waren, stammen einige Bildschirmfotos von der englischen Fassung. (fs)

system shock

286 / 486 VGA Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI Mouse Joystick

Spiel-Typ Action-Adventure

Hersteller Origin

Ca.-Preis DM 120,-

Kopierschutz -

Anleitung Deutsch; gut

Spieltext Deutsch; gut

Bedienung Gut

Anspruch Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Grafik Sehr gut

Sound Gut

Freies RAM: min. 4 MByte

Festplattenplatz: ca. 27 MByte

Besonderheiten: Schwierigkeitsgrad in vier Bereichen einstellbar; Autosaving.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MBByte RAM und Joystick.

89

Software CORNER

KATALOGSKETTE DM 2,50

Bestellannahme:
Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Tel.: 0241/533131
Mo-Fr 19.00-21.30
Tel.: 0241/527010
Fax: 0241/508973
Fax: 0241/563902

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

MS-DOS COMP MPCH	Preis
7th Guest EV OEM	79.90DM
10 Jahre Interplay Anthology	129.90DM
11th Hour DH	79.90DM
Aegis, Golf EV	79.90DM
Amok WCE DV	84.90DM
Battle Isle 2 DV	84.90DM
Battle Isle 2 Data DV	49.90DM
Beneath a steel sky DV	79.90DM
Burning Steel	84.90DM
Buzz Aldin Enhanced DH	89.90DM
Civilization & R'lycon DL DH	69.90DM
Comanche - Missions DV	89.90DM
Conspiracy DV	99.90DM
Critical Path DV	99.90DM
Dark Legends EV	84.90DM
Day of the tentacle DV	84.90DM
Der Clown DV	79.90DM
Der Pfälzer DV	39.90DM
Der Renner + Extra DV	84.90DM
Dragon Lore DV	84.90DM
DragonSphere DH	84.90DM
Empire de Luxe DV	69.90DM
Eric Pinball 1-3 EV	99.90DM
Eye of the beholderTil DV	84.90DM
Falcon Gold DV	89.90DM
Formula One GP + DLG DH	69.90DM
Gabriel Knight DDE	79.90DM
Gunship 2000 + Mission DH	59.90DM
Hand of Fate DDE	79.90DM
Hemlock DH	84.90DM
Hell Cab EV	84.90DM
Hidden Below DV	84.90DM
King's Quest 1-8 EV	79.90DM
Larry 6 DV	84.90DM
Larry 1,3 & 5 EV	79.90DM
Lemmings 1 & 2 DH	69.90DM
Lil' Divil DH	79.90DM
Mad Dog McCreo 2 EV	84.90DM
Mega Race DH	84.90DM
Might & Magic 3-5 DV	84.90DM
Myst EV	114.90DM
Outpost DH	79.90DM
Pinball Dreams DL DH	79.90DM
Privater Bundle DH	99.90DM
Ravenloft DV	84.90DM
Rebel Assault DV	79.90DM
Reunion DV	69.90DM
Sabre learn DH	84.90DM
Sabre & Wax DV	69.90DM
Sherlock Holmes DV	99.90DM
Simon the Sorcerer DV	84.90DM
Space Quest 1-5 EV	79.90DM
SS2V21 Sewall DV	44.90DM
Star Control 1 & 2 DH	44.90DM
Starford DV	84.90DM
Strike Commander DH	84.90DM
Subwar 2050 + Miss. DV	89.90DM
Swot + Missions DH	39.90DM
Summer/Winter Challenge DH	84.90DM
Syndicate Plus DV	99.90DM
The Horde EV	79.90DM
Theme Park DV	84.90DM
TFX DH	89.90DM
UFO DV	89.90DM
Under a killing moon DV	114.90DM
Urnia 8 und Special DV	89.90DM
Ultima Underworld 1 & 2 DH	84.90DM
Ultima Underworld 2 DH	84.90DM
Wales's Voyage DV	69.90DM
Wings of glory DV	79.90DM
Wizards 6 & 7 DV	84.90DM
Wolfpack DV	84.90DM
Zool 2 DH	84.90DM

MS-DOS DISK 4MB	Preis
1342 - Pacific Air Wars DH	89.90DM
Al Qadim DV	79.90DM
Airlines DV	64.90DM
Amok WCE DV	49.90DM
Armored Fist EV	84.90DM
Bundesliga Manager 3 DV	84.90DM
Burning Steel 2 EV	74.90DM
Cannon Fodder DV	69.90DM
Carriers at war 2 EV	79.90DM
Chaos engine DH	49.90DM
Christoph Columbus DV	79.90DM
Colonization DV	89.90DM
Cool Spot DH	49.90DM

Es gelten unsere AG8. Versand erfolgt entweder per Postnachnahme, zzgl. DM 3,- Porto u. Verpackung + DM 3,- Zahlenscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 8,- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 43092800 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39550000). Ab DM 180,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug (Verweigerung oder Nichtabholung) werden pauschal DM 50,- fällig. Viele weitere Titel ständig verfügbar. Ladenpreise weichen ab. Lieferung im Ausland nur per Eurocheck oder Postabrechnung + DM 28,-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.



CALL AND PLAY

Ladenlokale Softwarehaus
46483 Werd / Dudenpassage 0281-59273
47833 Kiew / Gudenhaus 12 0281 - 1403
47608 Gildern / Innstadt-Glockenasse 13 02831 - 87061

Verstandelefon:
02803 - 1359 oder
02803 - 719
Fax:
02803 - 8161

Ladenpreise Variieren!!!!!!

Verstandelefon:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Weel



PC 3,5 "

PC 3,5 "

PC 3,5 "

PC-CDRom

PC-CDRom

1990/94er Edition	DV	47,95
1942 Pacific Air War	DA	89,95
Acres over Europe	DV	87,95
Acres over the Deep	DV	87,95
Across the Rhine	DV	89,95
Airlines	DA	67,95
Al Quadrum	DV	79,95
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Amber	DV	67,95
Amstrad World Cup	DA	54,95
Archon Ultra	DV	79,95
Aufbruch zum	DV	64,95
Award Winners 2	DA	64,95
Battle Bays	DV	67,95
Battle Isle 2	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenario	DV	15,-
Battlezone	DA	59,95
Bazooka Sue	DV	87,95
Beneath the Steel Sky	DV	69,95
Betrayal at Krondor	DV	69,95
Big Sea	DV	87,95
Bloodnet	DA	67,95

CD-Formula One-Grand Prix und David Leadbetter DA/EV nur 59,95

Freddy Pharkas	DV	67,95
Fury of the Furries	DA	69,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Genesis	EV	59,95
Goal	DV	39,95
Goblins 2	DV	79,95
Goblins 3	DV	79,95
Hand of Fate	DV	67,95
Hanser Deluxe	DV	69,95
Harpoon 2	EV	74,95
Heimdall 2	DV	79,95
Herr, Herer, Witz	DA	67,95
Histry Line 14-18	DV	67,95

Das schwarze Auge 2 DV 79,95

Privater	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Quest 1 Glory 4	DV	67,95
Quest 1 Glory 4	DV	67,95
Quest Pole	DV	67,95
Quarter Challenge	DV	67,95
Rally	DV	64,95
Ravenscroft	DV	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	79,95
Robinsons Requiem	DV	54,95
Rüstenheim	DV	64,95
S.U.B.	DV	66,95

Ravenlooft DV nur 79,95

10 Jahre Interplay-	DA	89,95
10 Jahre Interplay-	DA	89,95
10 Jahre Interplay-	DA	89,95
10 Jahre Interplay-	DA	89,95
10 Jahre Interplay-	DA	89,95
10 Jahre Interplay-	DA	89,95
10 Jahre Interplay-	DA	89,95
10 Jahre Interplay-	DA	89,95
10 Jahre Interplay-	DA	89,95
10 Jahre Interplay-	DA	89,95

Lukas Flight Class:	DA	79,95
Butterhawk 1942	DA	89,95
These Days of Honor+Data	DA	81,95
Secret Wagon of the Luth-	DA	94,95
waffe + 4 Missions!Ketten	DV	27,95
Mad McCre C-2	EV	84,95
Mad News	DV	84,95
Mega Race	DV	67,95
Microcosm	DA	104,95
Might & Magic Trio	DA	169,95
Nomad	DA	57,95
Outpost	DA	79,95
Outpost	DV	87,95
Pinball Dreams Deluxe	DA	67,95
Police Quest 4	DA	87,95
Privateer incl. Operatio-	DA	79,95
and Speed	DA	97,95
Quantum Case	EV	99,95
Quest for Glory 4	DV	97,95
Rasenmähermann	DV	64,95
Ravenloft	DV	79,95
Rebel Assault	DV	79,95
Return to Zerk	DA	79,95
Reunion	DV	69,95
Rings Medusa Gold	DV	69,95
of the Robots	EV	15,-
Sabre Team	DA	67,95
Sam & Max	DA	84,95
Sam & Max	DV	89,95
Shadow Caster	DA	89,95
Space Hulk	DV	79,95
Space Quest 1 - 5	DV	87,95
Starlord	DV	94,95
Strike Commander incl. Operatio-	DA	84,95
and Speech	DA	84,95
Subwar 2050	DV	89,95
Syndicate + Data	DV	89,95
T.E.X.	DV	84,95
The Hidden Below	DA	79,95
The Horde	EV	79,95
Theme Park	DV	79,95
The Fighter	EV	84,95
Tormentor+Mistress	DA	94,95
U.F.O.	DV	94,95
Ultima 7 Bundle	DA	94,95
Ultima 8 + Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	104,95
von John R. R.	EV	89,95
Winter Olympics	DA	79,95
Wizardry 4-7	DV	87,95
Wolfpack	DV	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Zappelin	DA	87,95

Inca 2	DV	84,95
Indy Car Data	DA	29,95
Indy Car Racing	DA	59,95
Indy James 4 Advent.	DV	47,95
Ishar 3	DV	64,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kick Off 3	DV	49,95
Kings Quest	DV	77,95
Land of Lore	DV	59,95

Saber Tunn	DV	27,95
Sam & Max	DA	84,95
Secret Sinner Intern.	DA	39,95
Shadow Caster	DA	79,95
Sin City 2000	DV	79,95
Sin City 2000 Data	DA	34,95
Sin Farm	DV	79,95
Simon the Sorcerer	DA	84,95
Soccer Kid	DA	67,95
Software Manager	DV	67,95
Space Legends	DA	69,95

Battle Isle 2	DV	64,95
Battle Isle 2 Data	DV	54,95
Battle Time	EV	59,95
Beneath Steel Sky	DV	79,95
Burning Steel 2	DV	79,95
Burning Steel 2	DV	79,95
Burning Steel 2 incl. Editor-	DA	87,95
Data Shuttle/America	DV	87,95
Burntime	DV	79,95
Caribbean Desaster	DV	87,95

CD Simon the Sorcerer DV 79,95 volle deutsche Sprachausgabe 11

Comanche incl. Data 1+2 plus	DA	89,95
10 Bioassaults	DV	89,95
Cow Super Games rathell	EV	67,95
Curse of Enchantis	DV	79,95
Heimdall	DV	79,95
Thunderhawk	DV	79,95
Critical Path	DV	99,95
Cyber Race	DV	87,95
Demonsgate	DA	69,95
Dark Sun	DV	79,95

Endlich da!!!
MAD News DV 79,95

Angebote
(gültig auch in den Läden)
CD Mega Race DV 59,95
PC FIFA Soccer DV 59,95
PC Lands of Lore DV 49,95

Diese drei Angebote solange Vorrat reicht

Bundesl. Manag. Hattrick DV 74,95

Cannon Fodder	DV	59,95
Castle Engine	DV	59,95
Caribbean Desaster	DV	59,95
Charlottesville	DV	67,95
Christoph Kolumbus	DV	79,95
Civilization	DV	89,95
Comanche	DV	82,95
Comanche Data 2	DV	49,95
Cool Spot	DA	54,95
Codename	DV	89,95
Dark Legions	EV	64,95
Dark Sun	DV	59,95
Das schwarze Auge 1	DV	79,95
Das schwarze Auge 2	DV	79,95
Day of Tentacle	DV	84,95
Death or Glory	DV	67,95
Delta 5	EV	87,95
Der Clown	DV	79,95
Der Patriarch	DV	79,95
Der Planer	DV	79,95
Der Planer Data	DV	39,95
Desert Strike	EV	54,95
Die Siedler	DV	79,95
Dune 2	DV	79,95
Dungeon Hack	DV	79,95
Echolocation Manager	DV	77,95
Elder Scrolls	DV	67,95
Fiber Scrolls	DV	87,95
File 2	DV	67,95
Firefly Deluxe	DV	64,95
Firefly Soccer	DV	54,95
Eye of Beholder 3	DV	77,95
F 1 Autorennen	DA	59,95
F 14 Fleet Defender	DA	94,95
Fantastic Dizzy	DV	59,95
Fantasy Empires	DV	67,95
FIFA Soccer Intern.	DV	64,95
Flashback	DV	67,95
Flugsimulator 5.0	DV	119,95
Formula One GP	DA	89,95

CD-Hidden Below DA 67,95

Cool Spot DA nur 54,95

Larry 6	DV	69,95
Lat Action Hero	DA	54,95
Legend Kyandia 2	DV	67,95
Levenings 2	DA	79,95
Linka 386 Pro	DA	89,95
Linka Course	EV	44,95
Bank Springs	EV	44,95
Bedley Wishaw	EV	44,95
Casidy Pines	EV	44,95
Firestone	EV	44,95
Immerbuch Copper	EV	44,95

Space Quest 5	DV	64,95
SSN 21 Seawolf	DV	69,95
Star Trek 2	DA	74,95
Starlord	DV	92,95
Striker	DA	37,95
Striker Com. Operat.	DA	37,95
Striker Commander	DA	84,95
Striker	EV	66,95
Stronghold	DV	64,95
System Shock	DV	87,95
Subwar 2050	DV	89,95

Ishar 3 DV 64,95

Robinsons Requiem DV 59,95

Nomad	DA	54,95
Outpost	DV	67,95
Overlord	DA	67,95
Oxyd Magnum	DV	87,95
Pacific Strike	DA	79,95
Pacific Strike Dreams	DA	34,95
Pinball Arcade	DA	59,95
Pinball Arcade Data	DA	35,95
Pinball Fantasies	DA	59,95
Pizza Connection	DV	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Premer Manager 2	EV	59,95
Prince Persia 2	DA	67,95

Ultimate Lost Vale	DV	15,-
Wallstreet Manager	DV	79,95
Warlord 2	EV	84,95
Warlord 2 Data	EV	69,95
Werewolf K.A. 50	DA	67,95
Wings at Glory	DA	87,95
Wing Armada	DA	89,95
World Cup USA 94	DA	59,95
World War 2	DA	77,95
W-Wing	EV	69,95
W-Wing Data W-Wing	DA	49,95
W-Wing 1 pgsdelid-Zool 2	DA	59,95

Tie Fighter	EV	x14,95
Tormentor+Mission	DA	92,95
U. F. O.	DV	94,95
Ultima 7 Bundle	DA	94,95
Ultima 8 - Speech	DV	89,95
Under a Killing Moon	DV	x104,95
Who shot Jonny R.	EV	89,95
Winter Olympics	DA	72,95
Wizardry 6 + 7	DV	57,95
Wolfpack	DV	67,95
World Cup USA 94	DV	59,95
Zeppelin	DV	x87,95

ALIEN LEGACY

SF-Strategiespiel von »Starflight«-Designer Joe Ybarra: Als Kommandant eines Saatschiffs besiedeln Sie ein fremdes Sonnensystem und kommen einem kosmischen Geheimnis auf die Spur.

Im Jahre 2043 trifft ein irisches Raumschiff auf eine unbekannte Sonde und wird zerstört. In der Folgezeit kommt es zur kriegerischen Konfrontation mit der fremden Rasse, die sich als überlegen erweist. Hastig werden zahlreiche Sootschiffe zusammengezimmert, die auf die lange Reise zu benachbarten Sternensystemen geschickt werden. Die mit allem nötigen ausgerüsteten Besatzungen und Kolonisten sollen das Überleben der Menschheit sichern. Sie spielen den Kapitän des Saatschiffs »Colypso«. Neben umfangreichen Materialvorräten enthält das Schiff 2000 im künstlichen Tiefschloß befindliche Kolonisten und vier kleinere Allzweck-Raumschiffe. Als die Colypso schließlich nach langen Flugjahren im Zielsystem ankommt, wird Ihnen von einer aufgezeichneten Botschaft klorgemacht, daß Sie von nun an der Kommandantin des Schwesterschiffs »Tontolus« unterstehen. Dieses ist zwar erst noch der Colypso gestartet, aufgrund des verbesserten Antriebs aber mehr als 20 Jahre vorher im selben System angekommen. Kamisch ist nur, daß weit und breit



Die Brücke erlaubt den Zugriff auf die verschiedenen Stationen

In dieser Draufsicht steuern Sie Ihre Kolonien

nichts von der Tontolus und deren Kolonisten zu sehen ist... Von der Brücke Ihres Schiffs aus haben Sie Zugriff auf verschiedene Stationen. Fünf Berater stehen Ihnen mit Rot und Tat in den Bereichen Navigation, Wissenschaft, Ingenieurwesen, Militär und Schiffssysteme zur Seite. Wenn Sie im späteren Verlauf des Spiels einzelne Ihrer Berater

auf gefährliche Missionen senden, springt eine Aushilfe ein. Die Rotgeber geben zunächst einmal eine grobe Lagebeurteilung zum Besten. Auf dem erdähnlichsten Planeten des Systems, Goeo, ist bereits der Grundstein für eine erste Kolonie gelegt worden. Zu deren Aufbau müssen einige Roboter gelandet werden, die Wohnquartiere errichten. Sind diese fertig, können Menschen nachkommen und den Bau von Fabriken, Kraftwerken und Laboratorien in Angriff nehmen. Hierzu sind zwei weitere Materialien wichtig: Erz und Energie. Beides kann sowohl in den Kolonien »produziert«, als auch von tiefliegenden Raumschiffen per Scanner entdeckt und auf-



Diese Erkundungsmission hat Daten über einen Planeten eingebracht

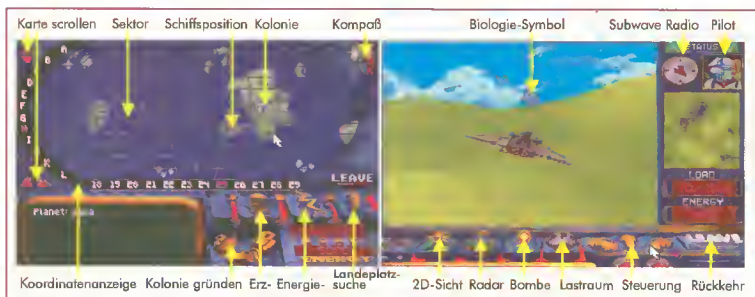
henrich lenhardt

Der Weltraum wurde in den letzten Monaten immer wieder für strategische Exkursionen mehr oder weniger talentierter Erden-Programmierer mißbraucht. Nach dem »heiße Luft«-Effekt des enttäuschenden Outpost kommt Alien Legacy auf leisen Sohlen daher und entpuppt sich als angenehme Überraschung für SF-Fans.

Die geschickt eingeflachte Story ist ein nicht unwesentlicher Motivationsgarant. In den wesentlichen Spieler-

schen Bereichen ist das Programm höchst solide: gut zu bedienen, optisch ganz anständig und auch langfristig herausfordernd.

Für Genre-Einsteiger ist aber ein bißchen zu viel auf einmal. Im späteren Spielverlauf läuft man Gefahr, sich zu verzetteln: Die Kolonien müssen auf Vardermann gebracht werden, gleichzeitig sollte man Hinweisen nachgehen, parallel will die Forschung gehegt werden – es gibt einfach eine Menge zu tun.



Von der Mercator-Karte (links) aus werden einzelne Sektoren angesungen und dann näher untersucht (rechts)

gesammelt werden. Jede Kolonie besteht aus maximal 16 Gebäuden, die dauernd instandgehalten werden müssen. Fehlen dazu Menschen, Roboter oder Materialien, fällt die Produktion flach – was schnell in einem Teufelskreis endet. Zu Beginn erhält Ihre Kolonie Hilfe vom Mutterschiff, dessen Materialvorräte per Raumgleiter auf den Planeten transferiert werden. Später wird sich die Sache umdrehen: Da auf der Calypso verständlicherweise keine Badenschätze produziert werden, sind die schiffseigenen Fabriken und Laboratorien auf Zulieferungen der Kolonien angewiesen.

Nach der Landung auf Gaea beginnen Sie, den Planeten per Raumschiff zu erkunden. Jeder Asteroid, Mond und Planet ist in mehr oder weniger viele Sektoren eingeteilt. Wenn Sie auf der sogenannten Mercator-Karte einen Sektor anwählen, wird er in 3D-Sicht gezeigt. Nun können Sie darin herumfliegen, wobei Sie auf verschiedene Symbole in der Landschaft stoßen werden: Blitze stehen für Energievorkommen, Steine für geologisch bedeutsame Funde, Reagensgläser für chemische Besonderheiten, etc. Durch Anklicken eines Erz- oder Energiesymbols laden Sie einen entsprechenden Vorrat davon in den Frachtraum Ihres Raumschiffs. Bei anderen Symbolen erhält man eine kurze Beschreibung. So wird z.B. eine neue Lebensform gefunden, was gleichzeitig Ihre »Forschungspunkte« in Biologie steigert, oder ein abgestürztes Raumschiff

enthält einen Hinweis auf eine Siedlung der verschollenen Kolonisten. Weitere Optionen bei der Sektorenerkundung sind das Umschalten in eine zweidimensionale Sicht, der Einsatz der Schiffslaser sowie die Detonation einer Bombe. Außerdem kann durch Einsatz eines »Radarsystems« die Suche nach den Symbolen des Sektors verkürzt werden, was allerdings zu Lasten des Treibstoffvorrats geht. In gleicher Weise wird auf der Mercator-Karte gescannt: Anfänglich nach Energie- und Erzvorkommen, mit besserer Technik dann auch nach möglichen Plätzen für neue Kolonien und Besonderheiten wie Ruinen und Wissenschaftssymbolen.

Während die erste Kolonie aufgebaut und die zweite geplant wird, schicken Sie einige Raumschiffe zu den Nachbarwelten. Auf der Sternenkarte läßt sich die momentane relative Position der einzelnen Planeten begutachten. Mit den zu Beginn eher schwachen Antrieben ist es unmöglich, einen Planeten zu erreichen, der sich gerade auf der anderen Seite der Sonne befindet. Die Calypso kann zwar überall hinfliegen, braucht dazu aber sehr viel Zeit. Das behäbige Saatschiff bleibt deshalb erstmal im Orbit

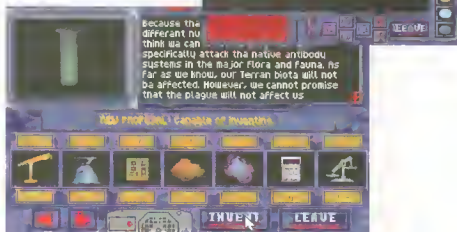
Die rotierende Sternenkarte zeigt Planeten, Schiffe, Raumstationen und Kolonien



im wettbewerb

Das Kalonie-Aufbauspiel Outpost bietet viele Details bei Forschung und Gebäuden, kann aber in den Punkten Abwechslung, Spannung und Spielbarkeit nicht im geringsten mit Alien Legacy mithalten. Auch bei Reunion werden munter neue Techniken erfunden und Kolonien gehütet, ohne die Klasse der Dynamix-Neuheit zu erreichen. UFO erweist sich vor allem aufgrund der ständigen Bedrohung durch Außerirdische mit Alien Legacy verwandt, spielt aber auf der guten alten Erde. Master of Orion stellt ein komplexes Eroberungs- und Forschungsspiel dar, in dem alle Raumschlachten taktisch ausgefeilt werden.

Master of Orion	78
ALIEN LEGACY	76
UFO	74
Reunion	64
Outpost	55



Der Tech Manager enthält abgeschlossene und offenstehende Forschungsprojekte



von Gaea, wo es sowieso gebraucht wird, um die entstehenden Siedlungen zu unterstützen. Bei den Planetenerkundungen finden Sie erste Hinweise auf die Verschallenen: Ruinen, Raumschiffwracks, Tote, Spuren von Kämpfen, Aufzeichnungen. Irgendetwas Schreckliches muß im Sonnensystem stattgefunden haben – durch viele kleine Hinweise beginnt man langsam zu ahnen, was passiert sein könnte.

Im »Tech Manager« kümmern Sie sich um die Forschung. Durch Funde auf den Planeten werden die Wissenschaftler auf neue Forschungsideen gebracht, die sie Ihnen dann unterbreiten. Zum Forschen benötigt man je nach Gegenstand des Interesses verschiedene »Wissenschaftspunkte« in den Bereichen Biologie, Elektronik, Physik, Astronomie, Chemie, Geologie und Mathematik. Diese Punkte werden einmal durch Einsammeln der entsprechenden Symbole auf den Planetenoberflächen angehäuft, andererseits durch gezielte »Produktion« in den Laboratorien. Abgeschlossene Forschungsprojekte bringen viele Vorteile mit sich: Die Reichweite der Raumschiffe wird größer, die Minen produktiver, neue Gerätschaften können entwickelt werden. Allerdings gibt es auch unnötige Projekte: Es hilft Ihrer Mission nicht weiter, aus Pilzen Fleisch herstellen zu können...

Der »Colony Manager« läßt Sie aus einer übersichtlichen Auflistung heraus Kolonien auswählen und zeigt diese dann im Sim-City-Stil von oben. Der Status der Gebäude wird durch rote, grüne und blaue Lämpchen angezeigt. Verbraucht eine Installation zuviel Materialien, kann sie vorübergehend »vom Netz« genommen, oder ganz demoniert werden. Forschungserfolge machen neue Produktionsverfahren möglich, so daß alte Bauten ab und zu eine Modernisierung erhalten sollten. Der »Vehicle Manager« erlaubt den Zugriff auf die Flotte. Da man nach der anfänglichen Landung konsequent weitere Raumschiffe baut, kommen die Sortierfunktionen (nach Mission, Planet oder Kolonie) sehr gelegen.

Der Taschencomputer zeigt Status, Nativen und Verluste an

Keine Angst: Auf gute Reflexe kommt es bei den Kämpfen nicht an.

jörg langer

Wer Starflight mochte, wird Alien Legacy lieben. Es gibt zwar nicht so viele Planeten wie im Vorbild, dafür sind die enthaltenen Welten detaillierter gestaltet und sehen besser aus. Der etwas an Outpost erinnernde Strategie-Part wird durch die sich stückweise entfaltende Hintergrundgeschichte interessant. Andauernd gibt es Informationsschnipsel, die auf bestimmte Planetensektoren verweisen: Auf Ares soll sich an einer bestimmten Koordinate eine Ruine befinden? Also wird ein Raumschiff losgeschickt, das eine Raumstation errichtet und dann beginnt, den Planeten zu untersuchen. Mir gefällt vor allem, daß man einfach drauflassenspielen kann: Fehlentscheidungen kosten zwar Zeit (und manchmal einige Menschenleben), machen

das Weiterkommen aber nicht unmöglich. Es besteht auch kaum die Gefahr, daß man vollkommen unvorbereitet in die zweite Phase von Alien Legacy gerät, in der kräftig gekämpft wird.

Übersicht und Bedienung lassen kaum zu wünschen übrig, können aber trotzdem nicht verhindern, daß es ab einer gewissen Anzahl von Kolonien und Schiffen etwas haarig wird.

Auch das ständige Absuchen der Planetenoberflächen gerät mit der Zeit zur wenig aufregenden Routineaufgabe. Trotzdem flacht aufgrund der latenten Dauerbedrohung durch die bösen Aliens die Motivationskurve auch nach längerer Zeit nicht ab. Alien Legacy ist definitiv ein Spiel, das mich auch privat noch länger fesseln wird.

Die Bedienung von Alien Legacy ist komfortabel: Von jedem Bildschirm aus können Sie zu verwandten »Stationen« verzweigen, außerdem bringt ein Klick mit der rechten Maustaste ein Auswahlmenü zum Vorschein, um direkt zu anderen Menüs zu springen. Das Programm läuft unter Zeitdruck ab. Egal, ob Sie gerade etwas tun, oder nicht: Unerbittlich schreitet die Rundenzahl voran, wobei zwei Runden jeweils einen Monat symbolisieren. Allerdings läßt sich die Geschwindigkeit beeinflussen, so daß es selbst in hektischen Phasen keinen allzu großen Streß gibt.

Der Spielablauf teilt sich in zwei Phasen: Zunächst bauen Sie jahrzehntelang Ihre Stützpunkte aus, treiben die Forschung voran und spüren den Tantalus-Kolonisten nach. Ab Runde 2000 macht sich dann auch bei Ihren Kolonien ein fremder Einfluß bemerkbar; bald kommt es zum Krieg gegen unbekannte Gegner.

(la)

alien legacy

2D
 386/486
 VGA
 Super Kid
 Soundblaster
 5 Blaster Pro
 Lanana 1MB
 CD-ROM
 Maus
 Joytke

Spieler-Typ	Strategiespiel
Hersteller	Dynamix
Co.-Preis	DM 120,-
Kopierschutz	-
Anleitung	Deutsch: gut
Spieltext	Englisch: gut
Bedienung	Gut
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

freies RAM: min. 570 KByte
+ 2,5 MByte EMS
festplattenplatz: ca. 23 MByte
 Besonderheiten: Langfristige Handlung mit überschaubaren Wendungen, pseudo-wissenschaftlicher Hintergrund.
Wir empfehlen: 486er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

76



very soon
the red balloon

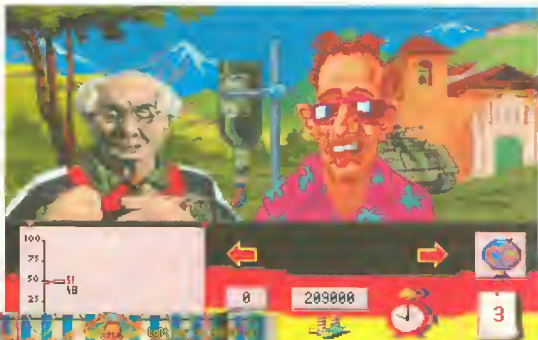
HURRA, DEUTSCHLAND

Hurra, Wahlkampf: Besuch beim Honecker-Klan, Andacht mit Franz-Josef und Spenden saugen bei der Atom-Lobby. Das Spiel zur TV-Satire drischt frühlich auf bundesdeutsche Politik-Praxis ein.

Alle vier Jahre findet nicht nur eine Fußball-Weltmeisterschaft, sondern auch die Bundestagswahl statt. Beide Ereignisse verbindet der Hang zu taktischem Geplänkel, die große Zahl an Selbstdarstellern und etwas Dramatik in der Stunde der Entscheidung. Für das satirische Spiel zum Polit-Showdown konnte Rainbow Arts reichlich Prominenz verpflichten: Das Spieldesign besorgte Ralph Stock (»Mad TV«, »Mad News«), der Name »Hurra Deutschland« beruht auf einem Lizenzdeal mit den Machern der gleichnamigen Fernsehseendung. Einige dort auftretende Politikerpuppen wurden für das Programm digitalisiert.

Exakt zwei Wochen vor der Bundestagswahl wird der frühliche Prolet Paul von einem mysteriösen Institut überrascht: Eine überraschende Analyse habe ergeben, daß just er die Persönlichkeit sei, die sich das darbenende Deutschvolk als Regent wünscht. Kein Wunder: Weder die Aussicht auf vier weitere Jahre totalen Kohn noch die Perspektive Scharping'scher Murrentier-Dynamik vermag die Wähler zu entzücken.

In 14 Spieltagen müssen Sie Geld für den Wahlkampf scheffeln und nebenbei Ihre Gunst beim Volke stärken. Im Ausgangspunkt, dem »Institut«, werden Sie jeden Morgen über das aktuelle Medienthema Nummer 1 informiert. Um andere Schauplätze zu bereisen, klickt man den gewünschten Zielort auf einer Weltkarte an. Damit der Kantostand nicht bald verendet, ist ein baldiger Besuch im



Bei Ihren Reden müssen Sie sich innerhalb weniger Sekunden zwischen zwei Statements entscheiden

Bitte lächeln: Unser Kandidat Paul passiert höchst unwillig mit dem Erich-Klan. Doch der Besuch in Chile bringt einen wichtigen Gegenstand ein.

Lobbyisten-Zentrum angesagt. Waffen-, Atom-, Rüstungs- und Gentechnik-Industrie stehen als Sponsoren zur Wahl. Picken Sie in Ihren Bierzelt-Reden z.B. immer Gen-freundliche Phrasen heraus, wird diese Lobby bei Pauls Besuch

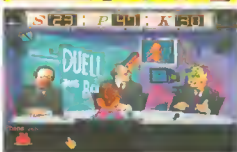
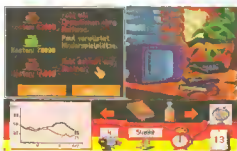
gerne einen Scheck ausschreiben. Doch solche Anbiederungen drücken die Popularität bei den Wählern. Bewährte Taktik: Auf zwei Lobbys eindreschen (bringt Sympathien) und die anderen umgarnen (bringt Geld).

Reichlich Deutschmark sind nicht nur nötig, um einen TV-Spot Ihrer Wahl zu schalten. Vor allem die Publicity-trächtigen Auslandsreisen belasten die Portokasse ungemein. Können Sie sich hier durch das Anklicken gefälliger Antworten die Sympathien von Bill Clinton, dem Papst oder Boris Jeltsin sichern, springt ein prestigeträchtiges Pressebild dabei heraus.

So mancher nützlicher Gegenstand läßt sich auch erbeuten: Mit dem päpstlichen Beichtbüchlein lassen sich Vertreter von CDU oder SPD in eine Banner Kneipe trotzen, was dem Spitzenkandidaten der jeweiligen Partei schodet.

Am 14. und letzten Spieltag steigt unmittelbar vor der Bundestagswahl ein großes Rededuell im Fernsehen. Die bis dahin gesammelten Popularitätswerte sind ein gutes Ausgangskapital,

Das »Institut« schickt Sie in den Wahlkampf – und hütet zugleich ein Geheimnis...

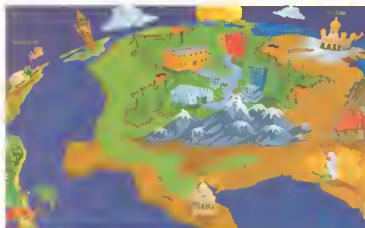


Auf zur Schlammochtschlacht: Durch den Einsatz vorher eingekaufter Enthüllungen über die anderen Kandidaten biegen wir das Volkes Meinung zu unseren Gunsten um



Humor ist in deutschen Computerspielen ein ebenso vernachlässigtes Gut wie politischer Inhalte. »Hurra Deutschland« langt in die Vallen: Dem TV-Vorbild nacheifernd bekommt die Polit-Prominenz ein paar derbe Breiten Seiten verpaßt. Die Respektlosigkeit ist auf der einen Seite erfrischend, gleitet gelegentlich aber in plumpe Späßen ab. Der Spielablauf ist mit ein wenig Ausprobieren rasch durchschaut. Das Abgreifen wichtiger Gegenstände bei bestimmten Personen hat ein

rautiniert Spieler ebenso schnell abgehakt wie das Ausbalancieren von Lobby-Geld- abzapfen und Bierzell-Polemik. Die Digitalisierung der Puppen aus dem TV-Vorbild frißt primär Festplattenspeicher, sieht aber etwas mott und unscharf aus. Für Strategie-Profis wird viel zu wenig Tiefgang und Abwechslung geboten. An der Materie interessierte Gelegenheitsspieler haben schon eher ihren Spaß an dem zynischen Treiben. Ganz passierlich, aber zu leichtgewichtig.



Die Spielwelt im Überblick: Jeder Besuch kostet Zeit

doch bei der rhetorischen Schlamm Schlacht lassen sich die Trends nach kippen. Im Lauf der letzten Spieltege haben Sie hoffentlich immer wieder Geld ausgegeben, um wüste Vorwürfe über Kohl und Scharping zu bunkern. Je mehr Unverschämtheiten man in petto hat, desto besser. Andererseits werden die Konkurrenten auch Sie mit abenteuerlichen Enthüllungen konfrontieren. Als Alternativtaktik kann man vorher diese Meldungen »rauskaufen« und somit dem Gegner die Munition wegnehmen.

Einstellbare Schwierigkeitsgrade und Punktwertungen sind dem Programm fremd; noch jedem Spieltag darf wenigstens der Zwischenstand gespeichert werden. (hl)

hurra deutschland

206
386/486
VGA
Super VGA
SoundMaster
5.25" Floppy Pro
General MIDI
CD-ROM
Mouse
Joystick

Spiel-Typ Hersteller Ca.-Preis Kopierschutz Anleitung Spieltext Bedienung Anspruch Graphik Sound	Strategiespiel Rainbow Arts DM 100,- - Deutsch: get Deutsch: sehr gut Get Für Einsteiger Befriedigend Befriedigend	Freies RAM: min. 590 KByte + 2,0 MByte EMS Festplattenplatz: ca. 20 MByte Besonderheiten: CD-Version mit verbesserter Musik in Vorbereitung. Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.
---	---	--

SOFT & SOUND SHOP

Ihr VIP-Paket 44,-

ab DM

- SIEMENS S3 Handy oder
- NOKIA 2110 Handy oder
- Ericson GH 198
- die neuesten Modelle!
- + D1 oder D2 Telefonkarte
- + EURO- und VISACARD

ab nur
DM 44,-
monatlich.

Inclusive

Anschluß-, Freischalt- und Grundgebühren für ein Jahr.

1 2 3
4 5 6
7 8 9



SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.

Mitglieder sind Mitspieler!

Ihre Mitgliedschaft hat viele Vorteile:

- Kostenlos - Zu Hause - Soft- und Hardware testen
- Verbilligt Einkaufen - Neuheiten Service
- Kostenlose Demo-Spiele abräumen • PC - Doktor

Die Adressen für Direkt-Versand • Verkauf • Verein

SOFT & SOUND SHOPS

Bestellen Sie
bargeldlos
per Telefon
bei Ihrem SHOP.

Alle Soft- und
Hardware Hits
werden sofort
ausgeliefert.

Alle SHOPS
versenden
direkt an Sie.

3206 Aachen	Schiller, 4	02 41-301 31
3275 Aachen	Lange Wende 30	0 29 32-10 94
1851 Berlin	Oldenburger Str. 44	0 30 39 42 23
4207 Berlin	Ordnung Nr. 11	0 30 71 25
3345 Bielefeld	Schlobel Str. 1	0 51 39 37 33
3322 Bonn	Lönsberger Str. 22	0 29 47 41 15
3810 Braunschweig	Holwege Str. 10	0 51 31-50 09 31
4701 Duisburg	Ulrichstr. 24	0 20 3-210 84
4807 Düsseldorf	Gemeinschaft	0 21 11-49 10 187
51054 Erlangen	Lutpoldstr. 15	0 91 31-2 66 50
79106 Freiburg	Leibnizstr. 24	0 76 1-2871 82
3908 Hagen	Ringmacher Ring 5	0 23 31-2 47 74
22663 Hamburg	Beckhovestr. 57	0 40 24 46 33
30144 Hannover	Rein Schamp 21	0 40 45 91 15
2418 Kiel	Siemstr. 18	04 31-57 00 44
3608 Kassel	Märkisches Weg 24	0 261-13 40 40
49720 Köln	Von-Weich-Str. 20-22	0 21-12 18 06
47807 Krefeld	Kölner Str. 485	0 21 51-30 04 09
22564 Lübeck	Wandlstr. 47	0 451-79 43 45
3811 Lüneburg	Schillerstr. 2	0 23 31-06 02 01
28112 Magdeburg	Braunschweiger Str. 104	0 31-4 42 22
4493 Mannheim	Jungbusch Str. 3	0 62 21-10 20 3
41903 Mönchengladbach	Neusser Str. 210	0 21 61-60 15 56
48147 Münster	Hendrichstr. 8	0 52 51-27 85 15
66126 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	0 68 31-2 67 87
41460 Neuss	Hardenstr. 20	0 21 31-27 89 67
37528 Osterode	Markt 14, 16	0 55 22-76 110
40778 Osnabrück	Hennrich-Hofe Str. 7	0 54 41-2 52 30
31224 Peine	Eckertstr. 14	0 51 71-7 29 23
42696 Pilsen	Filbische Tor	0 43 22-81 84
36471 Rinteln	Auf dem Tiele 8	0 59 71-2 19 19
27721 Rittfeld	Kiesstr. 47	0 42 92-90 76
46573 Schöller	Kreuzstr. 18	0 48 21-63 21 63
36300 Walsdorf	Hornedörfen Weg 23	0 23 31-4 18 20
38440 Walsdorf	Laubstr. 63	0 53 61-3 74 74
67547 Worms	Fensterstr. 10	0 62 41-6 84 44
33571 Wuppertal	Altenbergstr. 30	0 44 41-5 42 39

Werden Sie Soft & Sound Händler

über an-line Service Agentur
Rethelstr. 130 • 40237 Düsseldorf • Tel. 02 11-61 30 64 • Fax 02 11-64 11 223

HEIMDALL 2

Die Götter müssen verrückt sein: Abwechselnd als Walküre und Halbgott durchkreuzen Sie die Pläne des fiesen Ex-Asgards Laki.

Seitdem Loki aufgrund kleptomatischer Tendenzen aus dem elitären Götterkreis von Asgard verbannt wurde, sinniert er gar gruseligen Plänen nach. Seine bösen Kreaturen überfallen Dörfer und Städte, die Kraft der verteidigenden Sterblichen wird von Tag zu Tag schwächer. Da sich Odin und Konsorten als waschechte Götter nicht die Hände schmutzig machen möchten, werden der schon im Vorgängerspiel erprobte Halbgott Heimdall und die Walküre Ursha losgeschickt, das Treiben zu beenden. Hierzu müssen vier Teile eines von Loki zerstörten Amulets gefunden werden, bevor es in Niflheim zum großen Showdown mit dem schlecht erzagerten Ex-Gott kommt.

»Heimdall 2« beginnt in der »Halle der Welten«, von der aus Talismane den Zugang zu verschiedenen Welten öffnen. Sie steuern jeweils eine Figur, können aber jederzeit zur anderen wechseln, die bis dahin »unsichtbar« mitläuft. Alle Spielfiguren haben verschiedene Inventare, z.B. für Waffen, heilige Symbole und Rüstungen. In jedes Inventar passen acht verschiedene Gegenstände, die meist durch Darüberlaufen aufgesammelt werden. Werte wie Glück, Angriffsgeschwindigkeit oder Runenkenntnis bezeichnen die Fähigkeiten der Charaktere und steigern sich im Verlauf des Abenteuers. Anfangs besitzen Sie nur den Talisman zur Welt Midgard, wo die ersten Aufgaben auf Sie warten. Drei der vier verschiedenen Welten haben jeweils eine bildschirmgroße Karte, von der aus die einzelnen Schauplätze betreten werden.

Die Steuerung ist ziemlich gewöhnungsbedürftig: Entweder klicken Sie per Mauszeiger an die Stelle, zu der Ihre Spielfigur laufen soll, oder Sie benutzen die Tastatur. Beides ist nicht optimal; aufgrund der Beschränkung auf vier Richtungen macht die zähe Maussteuerung Probleme, bei Benutzung der Pfeiltasten aber läuft Ihr klei-



In der Dorfschenke gibts einige Infos



Hier tobte eine Schlacht zwischen Hakrats und Zwergen

ner Halbgott solange, bis er auf ein Hindernis stößt oder die Richtung geändert wird. Sie können mit der Waffe zuschlagen, Ihre Wurf- oder Schußwaffe einsetzen, zaubern, den Schild heben oder eine Universal-Aktion à la »use« ausführen. Mit dieser werden z.B. Gegenstände übergeben oder aufgenommen.

men, Türen geöffnet und Schalter betätigt. Oft müssen auch Wurfmesser auf bestimmte Punkte geschleudert oder Gegenstände an der richtigen Stelle abgelegt werden, um Rätsel zu lösen oder Durchgänge zu öffnen.

Durch Anklicken der entsprechenden Icons kommen Sie ins Inventar oder zum Magiemenu. Das Zaubern hängt von vier

jörg langer

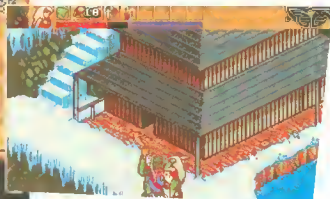
Nach einem ersten Schack wegen der eigenwilligen Steuerung und farbbarmen Grafik hat mir Heimdall 2 dann doch Spaß gemacht. Auch wenn die Protagonisten in schauerlicher Plattfuß-Animation über den Bildschirm trippeln und man sich zwischen umständlicher Tastatur oder zäher Mausbedienung entscheiden muß: Die in die nordische Sagenwelt eingebettete und nicht gerade bierernste Handlung kann ohne weiteres gefallen.

Man darf zudem weder eintaltes Intra, noch aufwendige Grafiksequenzen erwarten. Heimdall 2 verzichtet auf derartigen Schnickschnack und bietet »nur« die isometrische Schaulauf-Sicht. Auch der Langzeit-Spielwert des Programms ist begrenzt: Mit Hilfe der Komplettlösung in dieser Ausgabe haben Sie Laki innerhalb eines verragerten Sonntags besiegt. Gerade Einsteiger dürfte Heimdall 2 aber trotzdem genug Spaß fürs Geld bieten.





Prallvolles Inventar und maximale Charakterwerte



Bei Kämpfen prügeln Sie auf Ihre Gegner ein

Faktoren ob. Zuerst einmal müssen Sie einen Spruch kennen – kein Problem, im Spiel liegen in geradezu inflationärer Weise Spruchrollen und Runenbücher herum. Bis zu vier verschiedene Zaubere können vorbereitet werden, indem man die entsprechenden Runen im Zaubermenü richtig kombiniert. Der Haken bei der Sache ist, daß die Helden zu Beginn nur über wenige Runen verfügen; die restlichen müssen erst einmal gefunden werden. Der dritte Faktor ist die Runenkenntnis der Spielfigur; mächtige Sprüche benötigen natürlich mehr Erfahrung als Standardzaubereien. Zu guter Letzt benötigen Sie noch genug Manapunkte, die sich bei jedem Spruch verringern und durch Tränke wieder aufgefrischt werden. Zurück nach Midgard, wo die üblen Pläne Lokis bereits Früchte tragen: Zwei Dörfer bekämpfen einander, anstatt sich gegen die bösen Hokrots zu verteidigen, der Sohn des Königs ist verschwunden, und die Tochter eines Fischers wird demnächst



Der König von Utgard lädt zur Audienz

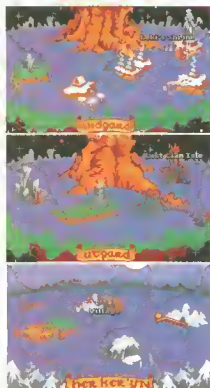


im wettbewerb

Heimdall 2 ist ein Action-Adventure mit leichtem Rollenspieleinschlag. Wer diese Mischung lieber umgekehrt hätte, ist bei der komplexen Spielwelt von Ultima B an der richtigen Adresse. Auch SSIs aktuelle Offerte Al-Qadim beweist, daß sich Joystick-Handarbeit und Charakterwerte ganz gut vertragen können. Mehr in Richtung Action tendiert hingegen die unausgegrenzte Plattform-Adventure-Kambi Cosmic Spacehead. Inherit the Earth zeigt sich ähnlich Einsteigerfreundlich wie Heimdall 2, betont aber eindeutig das Adventure-Element.

Ultima 8: Pagan	89
Al-Qadim	74
HEIMDALL 2	65
Inherit the Earth	64
Cosmic Spacehead	44

geopfert. Ihre Aufgaben bestehen meist darin, bestimmte Gegenstände zu finden und an der richtigen Stelle einzusetzen. Das Hauptziel in jeder Welt ist das Aufstöbern eines Teils des zerbrochenen Amuletts. Tief-schürfende Dialoge mit anderen Charakteren sind nicht möglich. Wenn Sie nahe genug an einen Gesprächswilligen herankommen, läßt er von alleine sein Sätzchen los. Etwaige Antworten gibt Ihre Spielfigur automatisch von sich. Die Rätsel sind meist nicht sanderlich komplex, dafür unterhält die abwechslungsreiche Handlung. Grafik und Sound merkt man allerdings on, daß es sich bei Heimdall 2 um eine Amiga-Umsetzung handelt. Ein unschönes Detail am Rande: Bei Ableben beider Spielfiguren oder Betätigen der Escape-Taste landet man ohne Vorwarnung auf der DOS-Oberfläche. Es gibt auch eine CD-ROM-Fassung des Programms, die inhaltlich aber vollkommen identisch mit der Diskettenversion ist. (la)



Drei der vier Spielwelten werden per Karte bereit



heimdall 2

286 / 386 / VGA
→ Super VGA
→ Soundblaster
→ 3.5" Floppy Pro
→ General MIDI
→ CD-Audio
→ Maus
→ Joystick

Spieler-Typ	Action-Adventure
Hersteller	Core Design
Ca.-Preis	DM 100,-
Kopierschutz	—
Anleitung	Deutsch; ausreichend
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend

Freies RAM: min. 575 KByte
+ 1 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 14 MByte
Besonderheiten:
Zwei Spielfiguren, detailliertes Magiesystem.

Wir empfehlen: 286er (min. 16 MHz)
mit 2 MByte RAM, Maus und VGA.



PLANET FOOTBALL

Stünde
jetzt jemand
auf Rechts-
außen frei?
Übersicht-
lichkeit ist
nicht gerade
eine Stärke
des 3D-
Grafik-
systems.



Der Name würde auch einer »SimEarth«-Zusatzdisk gut stehen, repräsentiert aber eine (nicht schon wieder!) Fußballsimulation. Mit 3D-Vektargrafik will sich Infagrames gegen die Konkurrenz durchsetzen.

Den letzten beißt der Terrier – oder so ähnlich. Da trifft es sich gut, wenn man mit ausreichend Selbstbewußtsein ausgestattet ist wie die Mitarbeiter von Infagrames. Andere Softwarefirmen würden in blanke Panik ausbrechen, wenn sie

nach Ablauf der Weltmeisterschaft als so ziemlich letzter Publisher der Welt eine Fußballsimulation veröffentlichen würden. Infogrames ließ schon vor Wochen verlautbaren, daß man zwar zu den Nachzögern gehöre – aber bei einem so tollen Programm wie »Planet Football« spiele das keine Rolle. Natürlich, darauf hat jeder gewartet und sich deswegen den Kauf von »FIFA Soccer« verkniffen...

Der Optimismus basiert jedoch auf folgendem Trugschluß, dem schon einige andere Softwarefirmen aufgesessen sind: Wäre es nicht toll, wenn man bei einer

Ein Satz Richtung gegnerisches Tor, das durch die stufenlose Vektor-Darstellung langsam näher kommt

Spatsimulation die Umgebung aus der Sicht der Spielfiguren sehen würde? Nun, das mag bei Golf klappen, aber bei Mannschafts-Sportarten führt es zu gruseliger Unübersichtlichkeit. Vor ein paar Jahren ging z.B. Micraprase mit seinem 3D-Experiment »International Soccer Challenge« ein. Planet Football ist nicht so furchtbar, aber kaum minder verwirrend.

Die Steuerung ist höchst konventionell und bietet die üblichen Paß- und Schußtechniken. Beim Marschieren in die Tiefen des Raums kommt der

3D-Effekt wenigstens stufenlos rüber – und ist dabei so flatt, daß auf schnellen Systemen nur der Griff zur Tempodrossel-Taste die Spielbarkeit bewahrt.

Im WM-Madus spielen Sie das USA-Turnier nach und dürfen auch bei der Aufstellung rumbasteln. Die Spieler haben »echte« Namen, erfreulich wenig Schreibfehler und individuelle Talente in den Kategorien Schnelligkeit, Technik, Kondition, Aggressivität und Geschicklichkeit.

Diese Sportsimulation bietet auch etwas für Tüftler: Reihen-



Ein Hauch von Trainerschein: Setzen Sie Ihre Lieblinge ein.



im wet t b e w e r b

Nachmal die große Übersicht, dann aber bitte eine Schranke in Sachen PC-Fußball. Im Dunkkreis der Weltmeisterschaft gab es mit FIFA Soccer einen klaren Sieger, einen klaren Verlierer (Berti...) und diverse "Kann man zur Not spielen, aber der totale Als da wären: World Cup USA ' Soccer (gewitzt, aber chronisch untechnisch mies, spielerisch dürfte der kurzzeitig verblüffenden 3D- was ein Fußballerherz auf Dauer

FIFA Soccer	85
World Cup USA '94	65
Empire Soccer	61
PLANET FOOTBALL	49
Kick Off 3	48

Vektorgrafik ist ein Segen: Bei Fahr- und Flugsimulationen aller Art sorgt sie für realistische, stufenlose 3D-Effekte. Vektorgrafik ist ein Fluch: Bei Mannschaftsspartarten wird sie in den Händen zielsicherer Programmierer zur tödlichen Waffe. Natürlich sieht es im ersten Moment niedlich aus, wenn die Vektarmännchen stufenlos größer und kleiner werden. Doch die Unübersichtlichkeit raubt Planet Football alle Ambitionen auf eine erquickliche Gesamtwertung. Wer kommt von hinten? Wer trabt neben mir? Bis die rührende Radaranzeige analysiert

wurde, ist man längt den Ball an den Gegner las. Filigranpässe gelingen kaum; munter wird nach vorne gekickt und auf Kollege Zufall geküert. Hier fehlt es an Pep, Spannung, Atmosphäre und sinnvoller Optik. Das Treiben der biedernden Vektor-Balzer ist auch nicht viel aufregender, als eine Waschmaschine beim Schleudern zu beobachten. Angesichts solcher Harmlosigkeit freut man sich schon richtig auf einen Thriller wie das EM-Qualifikationsspiel Malawi gegen Deutschland. Und das will wirklich etwas heißen...

weise technische Puzzles der Kategorie »je windiger das Programm, desto aufwendiger schützen wir es vor bösen Raubkapierern«. Ähnlich wie »Kick Off 3« wird auch diese Schnarball-Simulation per Key Disk behütet: Wenn Originaldisk 1 nicht eingelegt ist, wird der Programmstart verweigert. Bei minimal defizienten Diskettenlaufwerken kann es richtig lustig werden, zumal sie wahrscheinlich das Zusatzvergnügen haben, das Ding nur per Boot Disk hochfahren zu können. Die gerade bei europäischen Spiele-Programmiern grassierenden Macken, was Speichermanager-Kompatibilität und abstruse Kopierschutz-Methoden betrifft,

gehen mir langsam auf den Senkel. (hl)

Hab' ihn: Anschauungsunterricht für Bada



planet football

286/486 VGA Soundblaster Blaster AWE32 Mouse Joystick

Spiel-Typ	Sportspiel	Freies RAM: min. 561 KByte + 3 MByte EMS/XMS
Hersteller	Informages	Festplattenplatz: ca. 7 MByte
Co.-Preis	DM 100,-	Bestandteile: Zwei Spieler können gegeneinander antreten. WM-Modus und Wahl zwischen 32 Nationalteams.
Kopierschutz	Äußerst nerviger Diskettenschutz	Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.
Anleitung	Deutsch; befriedigend	
Spieletext	Deutsch; befriedigend	
Bedienung	Gut	
Anspruch	Für Einsteiger und Fortgeschrittene	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Ausreichend	

PC

1942 Pacific Air War	DA	87,95	Micro Machines	DA	62,95
Al-Qadim	DV	79,95	Mortal Kombat	DA	58,95
Alone in the Dark 2	DV	83,95	Outpost	DV	77,95
Anstoss	DV	64,95	Overlord	DA	67,95
Battle Isle 2	DV	75,95	Pinball Dreams	DA	60,95
Bloodnet	DA	83,95	Pinball Dreams Data	DA	38,95
Bundesl.M. Hattrick	DV	88,95	Pinball Fantasies	DA	60,95
Cannon Fodder	DV	60,95	Pizza Connection	DV	81,95
Charbreaker	DV	67,95	Robinson Requiem	DV	66,95
Christoph Columbus	DV	75,95	Rüsselsheim	DV	66,95
Cool Spot	DA	53,95	S.U.B.	DV	66,95
Das Schw. Auge 2	DV	77,95	Sobere Team	DV	77,95
Death or Glory	DV	88,95	Som & Max	DV	80,95
Der Clau	DV	77,95	Soasters Zauberstchl.	DV	66,95
Der Planer Extra	DV	43,95	Sim City 2000	DV	80,95
Die Siedler	DV	75,95	Sim City 2000 Scen.	DV	40,95
Erben der Erde	DV	78,95	Soccer Kid	DV	69,95
F 1	DA	67,95	Spelunx	EV	69,95
FIFA-Intern. Soccer	DV	71,95	SSN-21 Seawolf	DV	77,95
Fritz 3-Chess Base	DV	127,95	Star Trek 2	DV	85,95
Hanse-Die Exped.	DV	45,95	Storlord	DV	86,95
Harpoon 2	EV	79,95	Strike Squad	DA	86,95
Heimdoll 2	DA	68,95	Subwar 2050	DV	86,95
Hexa, Heresy o.J.W.	DA	69,95	Subwar 2050 Mission	DV	50,95
Hakum KA 50	DA	68,95	Superfrog	DA	57,95
Indy Car Racing	DA	75,95	Task Force 1942	DA	86,95
Indy Car Tracks	DA	39,95	The Chaos Engine	DA	60,95
Ishar 3-Seven Gates	DV	78,95	Tie Fighter	DA	79,95
Leisure Suit Larry 6	DV	71,95	Unnatural Selection	DA	68,95
Mad News	DV	75,95	Wing Armada	DA	72,95

CD ROM

11th Hour	DA	105,95	Mad News	DV	83,95
Al-Qadim	DV	70,95	Mega Race	DV	72,95
Anstoss	DV	83,95	Outpost	DV	83,95
BAT 2	DV	77,95	Pinball Dreams Del.	DA	72,95
Battle Isle 2	DV	83,95	Palace Quest 4	DV	79,95
Battle Isle 2 Scenery	DV	50,95	Privateer	DA	95,95
Beneath a Steel Sky	DV	101,95	Quest for Glory 4	DV	77,95
Biafarge	DV	1,95	Ravenfall	EV	77,95
Bloodnet	DA	85,95	Rebel Assault	DV	86,95
Caribbean Disaster	DV	85,95	Sam & Max	DV	88,95
Caromche	DV	87,95	Sherlock Holmes	DV	88,95
Der Clau	DV	77,95	Simon the Sorcerer	DV	85,95
Dragon Lara	DV	69,95	Space Quest 1-5	EV	78,95
Erben der Erde	DV	79,95	SSN-21 Seawolf	DV	79,95
Gabriel Knight	DV	77,95	Star Control 1 & 2	DA	49,95
Gunship 2000+Scen.	DA	66,95	Strike Commander	DA	81,95
F 1	DA	68,95	Subwar 2050	DV	90,90
Iron Helix	DA	77,95	Terminator Rompage	EV	70,95
Kick Off 3	DV	65,95	The Hidden Below	DA	68,95
Leisure 5. Larry 1-5	DV	79,95	The Horde	EV	119,95
Leisure Suit Larry 6	DV	77,95	Theme Park	DV	78,95
Lilli Devil	DA	78,95	UFO-Enemy Unkn	DV	88,95
Lollypop	DA	66,95	Under a Killing Moon	DV	102,95
Mad Dog 2 Lost Gold	EV	85,95			

Wir versenden ausschließlich in
SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandkosten bei Vorkasse nur DM 6,50
und bei Postnachnahme nur DM 9,50

dynamik soft • Schwarzwaldstr. 2 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66
Telefax: 0 77 33 / 67 88

Inh. Winter - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

MANCHESTER UNITED PREMIER LEAGUE CHAMPIONS

Nationalteams sind out, Vereinsmannschaften spenden Bulgarien-geschädigten Fußball-Fans Trast. Hält Ihr Meniskus bis zum Gewinn der Meisterschaft durch?

Lizenzen sind zum Melken da: In einem Deal mit dem Management des englischen Fußballclubs Manchester United wurde Krisalis ermächtigt, Computerspiele rund um die berühmten Balkünstler in rot zu veröffentlichen. Nun glaube man aber nicht, daß die Käuferschar mit einem einzigen Programm zu diesem Thema davon kommt. Wurden zuletzt die Europacup-Ehren von Manchester aufgearbeitet, huldigt man im neuesten Titel »Premier League Champions« der jüngst errungenen Liga-Meisterschaft. Das Spiel ist nicht nur ein Aufguß mit ein paar frischen Statistiken, sondern wurde rundum neu programmiert. Die ebenso unattraktive wie übersichtliche Darstellung des

Spielfelds aus der Distanz erinnert frappierend an »Sensible Soccer« oder »World Cup USA«. Sie steuern automatisch den Spieler Ihres Teams, der dem Ball am nächsten steht. Hat man sich das Leder erlaufen oder ergärst, »klebt« es solange am Stiefel, bis man es wegstückt oder von einem Gegner bedrängt wird. Nur einer der beiden Feuerknöpfe wird unterstützt. Kurzes Antippen bewirkt einen Paß zum nächsten Kameraden, langes Drücken sorgt für Schüsse – je ausdauernder, desto härter kommt der Ball aufs Tor. Durch rasches Joystick-Manövrieren unmittelbar nach dem Schuß justiert man Schußhöhe und Seiten-Effekt. Flutscht der Ball in ausreichender Höhe heran, versuchen die kickenden Männchen automatisch einen Volleyschuß oder Kapball. Dutzende von englischen Mannschaften aus vier Spielklassen stehen zur Wahl. Deutsche Teams sucht man ebenso vergeblich wie einen Namenseditor. Im Strategieteil legen Sie die Aufstellung und Taktik der einzelnen Spieler fest. Jeder Akteur hat individuelle Stärken, die der Trainer auf der idealen Position einsetzen muß. Im Liga-Modus nütigen realistische Handicaps wie Verletzungen oder Platzverweis-Sperren zu einem stetigen Umbau der Mannschaft. (Hl)



Spielplatz

Größe von
Sensible
Soccer:
Manchester
United
jetzt neu
im Krümel-
Laak



Im Saisonmodus zwingen Verletzungen oder Sperren zu Änderungen bei Taktik und Aufstellung

heinrich lenhardt

Nach Kick Off 3, Planet Football und anderen Fußball-Betriebsunfällen ist diese Manchester-Aufarbeitung eine unangenehme Überraschung. Die häßliche und nicht sanderlich gut animierte Fußzelgrafik mag spontane Fluchzelpulse hervorrufen, aber ein allmähliches Anfreunden mit der trüben Technik lohnt sich. So einfach die Steuerung auch ist, erlaubt sie ebenso schlichte wie flatte Kicks. Nur bei einer langsamen Alt-VGA-Karte kann das Scrolling Standfußball-Allüren entwickeln.

Der Haken an der Sache: Der Spielwitz des offensichtlichen Vorbilds Sensible Soccer wird nicht ganz erreicht. Und wer Wert auf ein gepflegtes Aufsehen legt, faßt ahnein nichts anderes als FIFA Soccer an. Die detaillierte Taktik-Einstellerei beim neuen Manchester-Programm vermag dem salden Gekicke keinen anhaltenden Baast beschern (zumal das Herunterbeten der Reservenspieler von Größen wie den »Kidderminster Harriers« außerhald Großbritanniens nicht den gewünschten Atmosphären-Banus beschert).



manchester united
premier league champions

286 386/486 VGA Soundblaster 5.0 Blaster Pro General MIDI CD-Audio Maus Joystick

Spiel-Typ Sportspiel
Hersteller Krisalis
Co.-Preis DM 90,-
Kopierschutz -
Anleitung Englisch; gut
Spielzeit Deutsch; befriedigend
Bedienung Befriedigend
Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik Ausreichend
Sound Befriedigend

Freies RAM: min. 500 KByte
Festplattenplatz: ca. 4 MByte
Besonderheiten: Ausführlicher englischer Liga-Modus. Nicht kompatibel zu Gravis Game Pad.
Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 1 MByte RAM und Digital-Joystick.



LODE RUNNER

THE LEGEND RETURNS

Wenn der Held springen könnte, wär's ein Jump-and-Run – doch nur mit der Leiter kommt Lode Runner weiter. Die 14 Jahre alte Computerspiele-Legende feiert ein stattliches Comeback.

Was ist das? Es kann nicht springen, aber klettern. Es kann nicht schießen, aber mit seiner Laserpistole Löcher bahnen. Es erblickte 1982 das Licht der Software-Welt, war Mitbegründer eines ganzen Genres und sein Name wird von Spiele-Grüffies ehrfürchtig gerannt. Wir reden natürlich von »Lode Runner«, dem wackeren Schatzsucher inmitten des tiefsten Bungeling-Imperiums, der in grauer Vorzeit eine ganze Spiele-Generation vor ihren Apple II- und Commodore 64-Monitoren festnagelte. Nicht vom einstigen Publisher Broderbund, sondern von der zuletzt höchst vielseitigen Softwarefirma Dynamix wird das Revival angekündigt. Lode Runner '94 birgt den Charme des Vorbilds, bietet aber jede Menge neue Spielelemente, Simulations-Madus, einen schicken Editor, fantastisch animierte Super-VGA-Grafik – und läuft unter Windows.

Die Ausgangssituation ist in jedem der rund 150 Levels gleich. Sie müssen mit Ihrem Männchen durch den Ausgang entkommen, der sich jedoch erst öffnet, nachdem man alle verstreuten Goldschätze durch Drüberlaufen eingesammelt hat. In den Einsteiger-freundlichen ersten Stufen ist das nach ein



Es gibt spezielle Levels für den Zwei-Spieler-Modus

nach Tastendruck wird das Feld links oder rechts vom Standpunkt unseres Helden pulverisiert; nach einigen Sekunden schließt sich die Lücke im Erdbreich wieder. Erste Probleme kann das kunstvolle Bahnen von Lücken bereiten, denn wenn man sich selbst einschließt, hilft nur der Griff zur Selbstvernichtungstaste – wieder ein Bildschirmleben weniger.

Richtig interessant wird es, sobald die Bungelings ins Spiel

kamen. Diese außerirdischen Bäsowichte kleiden sich unvorteilhaft in labbrige, braune Kutten, treten zumeist in Gruppen auf und sind stets hinter Lode Runner her. Der kann die Burschen nicht töten, aber davonlaufen – und sie in Löcher locken. Bungelings sind nicht unbedingt für ihre Schläue berühmt: Buddelt Lode Runner ein Loch vor ihrer Nase, tapen sie hinein und zappeln einige Sekunden lang in der Falle.

In dieser Zeit können wir geschwind über den vorübergehend hilflosen Häschchen huschen, ohne Schaden zu nehmen. Trug der internierte Bungeling einen Goldschatz bei sich, sammeln wir ihn en passant auf.

Hier endet bereits das Spielprinzip des

KLEINE LODE-RUNNER-GESCHICHTE

LODE RUNNER: 1982 erblickte der Kletterheld zunächst das Licht der Apple-II-Welt. 150 Levels und ein Editor: Als eines der ersten Spiele der Geschichte erlaubte Lode Runner das Design eigener Levels. Broderbund setzte den Bestseller flugs für den Commodore 64 um.

CHAMPIONSHIP LODE RUNNER: Ein Packungsaufkleber warnte jeden Unbedarften: »Kaufen Sie dieses Programm nur, wenn Sie sich für einen absoluten Lode-Runner-Profi halten«. Berechtigter Alarm: die 50 Levels waren brutalst schwer.

LODE RUNNER 3 – ALEXANDRA'S RESCUE: Die Tochter des Lode Runners als

Heldin, fernab der klassischen Seitenansicht und hin zur isometrischen 3D-Perspektive. Ambitioniertes Experiment, aber gefloppt.

SPIELAUTOMATEN: Irem landete Mitte der 80er Jahre mit gleich drei Lode-Runner-Automaten Riesenshits in Japan. Die gewaltige Resonanz in Fernost führte schon 1984 zu einer Umsetzung für das Videospiel-System NES der damals aufstrebenden Firma Nintendo.

DIE ZUKUNFT: Dynamix ist nicht die einzige Firma, die Lode Runner zu neuem Glanz verhelfen will. In Kürze soll eine weitere Interpretation des klassischen Konzepts für die Konsole Super Nintendo erscheinen.

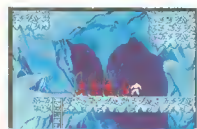
ombe: Großer Radius; sprengt mehrere Bungelings auf einmal weg

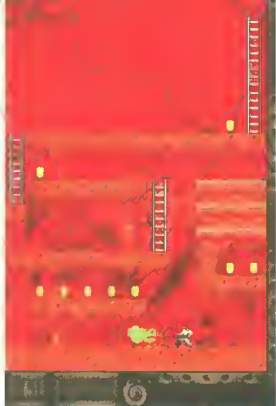
Laserpistole: Schafft Lücken, um die Verfolger für Sekunden aufzuhalten

Glibber: Mocht aus normalen Plattformen zähe Bremsfelder

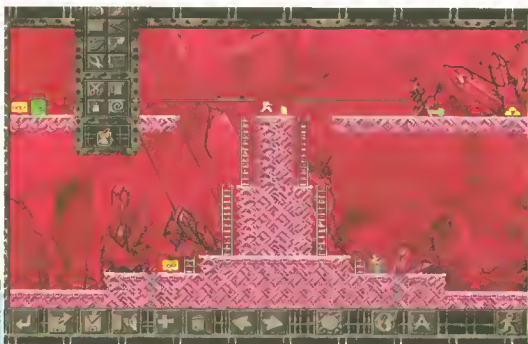
Fußangel: Toppt ein Verfolger hinein, bleibt er dauerhaft gefangen

Versteck: Im Tar Runner für seine





Geraten die Gegner in die grüne Gaswalken, können sie keiner Fliege mehr etwas zuleide tun



Mit dem komfortablen Editor haben Sie binnen weniger Minuten Ihren ersten Level gebastelt

neue Gegenstände hinzu.

Bomben werden durch Aufsammlen gehartet und können an jeder beliebigen Stelle abgesetzt werden. Einige Sekunden lang glimmt der Zünder, dann detoniert der Knallkörper – bringen Sie sich vorher außer

Reichweite, sonst kostet der Spaß ein Bildschirmleben. Mit gutem Timing erwischt man mehrere Bungeelings auf einmal: Die Burschen tauchen zwar sofort wieder

Lode Runners Standardwaffe: Er lasert ein Loch...



Ein ganzer Schwarm Bungeelings ist am unteren Bildrand los. Deren Anführer geriet in eine Fußangel, die wir vorher aktiviert hatten.

klassischen Lode Runner. Dank geschicktem Leveldesign wurde seinerzeit eine enorme Herausforderung aus dem schlicht anmutenden Konzept geschnitten. Durch die Schar separat herumwuselnder Gegner und das Buddel-Talent, mit dem man sowohl Bungeelings fängt als auch Wege baut, kam ein saftiges Puzzle-Element in den Geschicklichkeitstest. Dynamix greift diese klassischen Elemente auf und bereichert sie mit weiteren Elementen an: Alle paar Levels kommen

an anderer Stelle im Level auf, doch mit deutlichem Rückstand auf unseren Helden. Außerdem kann Lode Runner jeweils ein Werkzeug auf sammeln und benutzen. In komplexen Levels liegen mehrere solcher Hilfsmittel zum Auswechseln herum. Mit dem Spezialbohrer buddelt er sich vertikal durch Gesteinsschichten, die ansonsten unzerstörbar wären. Eine Ladung grünes Gas verwirrt alle Bungeelings, die in die Wolke hineinlaufen: Schadlos dürfen Sie an den benebelten Bäsewichten vorbeilaufen. Mit einem Haken kann Lode Runner Geröll aus



im wettbewerb

Plattform-Action mit einer Prise Taktik, dabei stets latent hektisch – Lode Runner bietet eine sehr reizvolle Mischung. Das originale Spielprinzip muß nur indirekte Konkurrenz befürchten. Bei Dynamix' spannendem Insekten-Strategiepuzzle Battle Bugs spielt Geschicklichkeit eine sehr untergeordnete Rolle. Ins weniger tiefeschürfende Denkspielgerät gehört Edders braves, aber biederes Dima's Quest. Von den konventionellen Jump-and-Runs kommt nur das gewitzte Cool Spot dem Lode Runner nahe; Zaal 2 ist zwar schmissig, aber etwas ideenarm.

Battle Bugs	83
LODE RUNNER	79
Cool Spot	76
Zaal 2	69
Dima's Quest	67



...wartet gelassen, bis sein Hässcher hinein-fällt...



...und benutzt ihn schnell als Fußabtreter, bevor er wieder heraus-klettert

bagen ist Lode Höscher unsichtbar

Spray: Verwandelt bäuse Bungeelings in harmlose Passanten

Teleporter: Schneller Transport zum jeweiligen Zielfeld

Hacke: Holt Steine aus der Decke, die Gegnern Kopfschmerzen bereiten

Preßlufthammer: Durchbohren auch bei verhärteten Feldern



Das fängt ja alles ganz harmlos an, doch in höheren Levels hört der Spaß auf. Lade Runner ist von vornherein eine ziemlich herausfordernde Mischung aus Reaktionstest und hektischem »Wie baue ich mir meinen Weg?«-Gegüßel. Die zusätzlichen Extras, die Dynamik für diese Neuauflage einbaute, sorgen auf der einen Seite für Abwechslung. Andererseits kann es stressig werden, die wenige Pixel großen Hilfsmitteln auszuwechseln, zumal oft ein einziger Fehltritt ein Bildschirmelement kostet.

Der Vorteil des Spielprinzips: Im Gegensatz zu üblichen Actiontheln gibt es nicht nur einen starren Lösungsweg pro Level. Mehrere Taktiken führen ans Ziel, da kann sogar wiederholtes Durchspielen Spaß machen.

Auch wenn einige Stufenhammerhart sind, kann die originelle Mischung aus Plattform-Gefitzte und Tüftelei motivieren. Alle Oldies, die Lade Runner schon vor zehn Jahren auf ihren alten 8-Bit-Computern liebten, müssen diese würdige Windows-Reinkarnation sowieso haben.

Bamben
pusten
nicht nur
Gegner
weg,
sondern
sprengen
auch so
manche
Wand



der Decke schlagen und auf einen Gegner purzeln lassen; in Toren ist er für seine Häsher unsichtbar und läßt sie an seinem Versteck vorbeirennen. Tappt ein Bungeling in eine eigens installierte Fußangel, ist er dauerhaft außer Gefecht gesetzt – aber laufen Sie nicht selber hinein!

Teleporter sorgen für blitzschnelle Beförderung und eine Ladung Instant-Kleber verwandelt gezielt normalen Untergrund in eine der verlangsamenen Glibber-Plattformen.

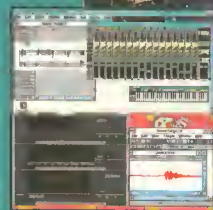
Mit dem Untergrund ist das ahnehin so eine Sache. Einige Plattfortypen sind gegen Lade Runners Löcherbahningen immun, andere mit Kleber versehen, der für verlangsamtes Laufen sorgt. Unser Held erklimmt nicht nur Leitern, sondern hangelt sich auch an Seilen über Abgründe hinweg. Und manche Stellen sind mit Schlüsseln blockiert, die erst durch das



Wa eine Leiter nicht weiterhilft, hangelt man sich an einem Seil entlang

Die Sound-Komplette Lösung

für DOS- & Windows-
Anwender!



Das Hard- und Software-Paket:
- Super Sound-Software
- HighSpeed-Treiber für
besseren Klang
- deutsches Handbuch
miroSOUND PCM1 pro

Einfach einstecken und ab geht's!

395,-

Das Sound-Erlebnis für Music & Games!
miroSOUND PCM1 pro
inkl. HQ-9000 Stereo Rack, Sound Forge Wave Editor,
12-Kanal-Stereo-Mixer und Ballade Sequencer-Software

Roaring Live-Sound for Music & Games!

miroSOUND PCM1 pro:
Der Live-Hammer für alle Musik- und Gametings!

- **Top-Sound** – Yamahas WaveTable-Chip OPL 4 bringt 128 Original-Samples echter Instrumente im General-MIDI-Standard plus 47 Percussions.
- **Kreativ** – alle Sounds können gemischt und verändert werden – in 16 Bit mit 44 Stimmen.
- **Anschlußtauglich** – 12-Kanal-Stereo-Mixer für alles, was Sound macht.
- **Professionell** – Aufnahme und Wiedergabe simultan.
- **Kompatibel** – unterstützt alle wichtigen Sound-Standards.
- **Zukunftssicher** – optimaler CD-ROM-Support, auch die neue IDE-Schnittstelle onboard.
- **Plug & Play** – einstecken, einschalten, geht!

miro Computer Products GmbH
Concorde Business Park 84
A-2250 Schwechat
Telefon (01) 7 01 55-0
Telefax (01) 7 01 55-09

miro Computer Products AG
Riedstrasse 34
CH-9503 Dietikon
Telefon (01) 7 41 05 15
Telefax (01) 7 41 58 53

miro Computer Products AG
Carl-Meiss-Str. 4
D-36112 Braunschweig
Telefon (0531) 2113-100
Telefax (0531) 2113-99

Abliefern des farblich passenden Schlüssels verschwinden. Die Levels für Salisten sind alle direkt anwählbar. Darüberhinaus gibt es spezielle Stufen für zwei Spieler gleichzeitig, die im Teamwork agieren, aber getrennte Punktezahlen vorgerechnet bekommen. Immer nach nicht genug? Dann werfen Sie den komfortablen Editor an, um eigene Spielfelder zu designen. Mit praktischen Features und eleganter Bedienung hat man schnell eigene Stufen entworfen, probe-

gespielt und schließlich gespeichert. Am gemeinsten geraten Levels, bei denen der Darkness-Modus aktiv ist. Der größte Teil des Geländes ist dann stockfinster; nur die unmittelbare Umgebung von Lode Runner und den Bungelings wird durch einen Lichtkreis erhellt. Praktische Funktionen zum Kopieren ganzer Bildbereiche erleichtern das Gestalten eigener Werke. Ferner dürfen Sie die Hintergrundgrafik wählen und jedem Puzzle einen Namen verpassen. (hl)

heinrich lenhardt

Für so einen intelligenten Geschicklichkeitstest wie Lode Runner losse ich alle Zoos dieser Welt liegen. Was brauche ich schon die dummen 08/15-Jump-and-Runs, wenn ich einen wirklich intelligenten Reaktionstest mit Stil haben kann?

Dynamix hat den guten alten Lode Runner technisch und inhaltlich gründlich überarbeitet. Der Spielwitz wurde dabei nicht zugemüllt. Die stete Flucht vor den Bungelings sorgt für reichlich Action, aber ohne kluges Buddeln und Ausstricksen der Gegner gewinnt man keinen Blumentopf. Just diese Puzzle-Komponente wird auf den höheren Levels

gründlich ausgebaut: Allmählich kommen immer mehr sinnvolle Extras dazu, deren taktischer Einsatz für einiges Kopfzerbrechen sorgt.

Hochgradig edel sind die Animationen der winzigen Spielfiguren. Durch die Funktionsfülle empfiehlt sich Tastatursteuerung. Nach einer Anlaufphase klappt die Keyboard-Kontrolle wie geschmiert.

Die Levels werden nicht gescrallt (die Übersicht dankt's), sind aber dank der hohen Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten detailreich vollgepackt. Dazu gibt's Zwei-Spieler-Modus und ein klasse Construction Set – was will ich mehr?



lode runner — the legend returns

286/486 VGA Super VGA Soundblaster S Blaster Pro General MIDI CD Audio Maus Joystick

Spieltyp	Geschicklichkeitsspiel	Freins RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Hersteller	Dynamix	Festplattenplatz: ca. 13 MByte
Ca.-Preis	DM 100,-	Besonderheiten: CD-ROM- und DOS-Versionen in Vorbereitung. Spielgeschwindigkeit einstellbar. Zwei Spieler-Modus und Editor zum Gestalten eigener Levels.
Kopierschutz	–	Wir empfehlen: 496er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA.
Anleitung	Deutsch; befriedigend	
Spieltext	Englisch; wenig	
Bedienung	Gut	
Anspruch	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis	
Grafik	Gut	
Sound	Gut	

79

miroSOUND PCM1 pro



- Wavetable-Power für Live-Sounds unter DOS und Windows
- Yamaha OPL 4 plus miro-Spezialtreiber
- Voller CD-ROM-Support
- Profi-Studio-Software inklusive

miro

EPIC PINBALL

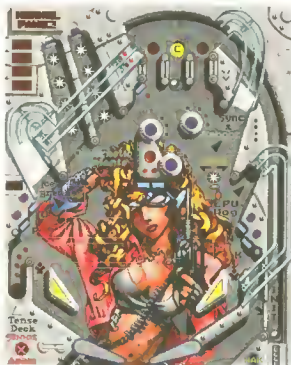


Das »Cyborgirl« muß umgeschminkt werden

Über Flipper-Mangel am PC kann sich keiner mehr beklagen. Van Epic Megagames gibt es gleich zwölf neue Tische.

Zong, Bäng, Klunk – typische Geräusche eines Flippers bei der Arbeit. Epic wirft nun nach »Silverball« zwölf neue Tische, die teilweise schon als Shareware kursierten, unter dem wenig einfallsreichen Namen »Epic Pinball« auf den Markt.

Bei einem runden Dutzend sollte eigentlich für jeden etwas dabei sein. Das Rabater-Bastel-Spiel »Super Andraid« ist simpel und einfach zu beherrschen, während das mittelalterliche »Excalibur« einen Tisch aus den 70er Jahren zum Vorbild hat und »Pot of Gold« durch eher langweiliges Design auffällt. »Crash and Burn« bietet quietschende Reifen und immerhin drei Flipper zum Hochschlenzen der Kugel. Ziemlich grünstichig wirkt das Urwald-Abenteuer »Jungle Pinball«, wegen des einsteigerfreundlichen »Deep Sea« durch extrem viele Blautöne auffällt. Der Oldie »Magic« ist in seinen Möglichkeiten bescheiden, ähnlich wie »Pangaea«, der Dino-Tisch. Die »Toy-Factory« verwirrt den Spieler durch futzelige Grafikelemente und teilt sich dieses Problem mit der Weltraum-Reise »Space Journey«. Das »Cyborgirl« wartet in ihrem Techno-Ambiente darauf,



Der originellste Flipper heißt »Enigma« und überrascht durch plötzlich auftauchende Ziele

Die übrigen zehn Flipper: Super Andraid, Excalibur, Pot of Gold, Crash and Burn, Jungle Pinball, Deep Sea, Magic, Pangaea, Space Journey und Toy Factory.

von Ihnen geschminkt zu werden und »Enigma« zeigt erstmal gar nichts, sondern reizt durch überraschend auftauchende Ziele, Schwerkraftänderungen und ähnliche Scherze.

Alle Tische erstrecken sich über zwei Bildschirme, sind also halb so groß wie etwa die Konkurrenz von »Pinball Fantasies«. Vor dem Spiel stellen Sie die Anzahl der Bälle ein, den Neigungswinkel des Tisches (sorgt für einen schnellen oder langsameren Lauf der Kugel) oder lassen sich erklären, welches Ziel welche Funktion hat. Mit zwei Tasten werden die Flipper gesteuert, eine weitere schießt die Kugel ins Feld und rüttelt den Flipper durch. Mit zwei zusätzlichen Tasten rüttelt man am Tisch, um zu verhindern, daß die Kugel an der Seite hinausläuft.

Das Spielgefühl von Epic Pinball ist sehr solide. Der Ball läuft relativ realistisch und mit etwas Gefühl lassen sich die Ziele recht gut anspielen.

Störend wirkt sich dagegen bei einigen Tischen aus, daß sie ziemlich unübersichtlich sind. Soundmäßig hätte etwas mehr Enthusiasmus nicht geschadet. Die von Stampf-Rhythmen begleitete Dudelmusik ist größtenteils lästig bis unerträglich und die Soundeffekte ähneln sich bei allen Tischen zu sehr.

florian stangl

Größter Lichtblick dieser Ansammlung von soliden, aber wenig originellen Tischen ist »Enigma«, der durch die überraschenden Elemente und die erfischende andere Aufmachung längerfristig reizvoll ist. Der Rest dagegen wirkt auf Dauer schlichtweg öde, da es teils nur Umsetzungen von simplen Automaten aus den 50er bis 70er Jahren bietet. Für Liebhaber historischer okkurrer Flipper-Simulationen vielleicht ganz nett, aber mir

sind die Tische einfach zu klein.

Die guten Seiten sollen nicht verschwiegen werden: Alle Spielfelder sind sauber programmiert, das Scrolling ist flüssig und Abwechslung ist durch die Zahl der Flipper gegeben.

Was halt fehlt, sind ein paar neue Ideen im Design. In dem Jahr seit der Veröffentlichung von Silverball haben sich die Programmierer nicht viel einfallen lassen.



epic pinball

286/486 VGA SoundMaster S'Blaster Pro General MIDI 160 MB 1 Ma 100

Spieler-Typ Flipper
Hersteller Epic Megagames/
Romware
Ca.-Preis DM 90,-
Anleitung –
Spieltext Deutsch; befriedigend
Bedienung Englisch; wenig
Gut
Anspruch Für Einsteiger und
Fortgeschrittene
Grafik Befriedigend
Sound Ausreichend

Freies RAM: min. 580 KByte RAM
+ 1 MByte EMS
Festplatteplatz: ca. 0,5 MByte
CD-Belegung: 17 MByte

Besonderheiten: Zwölf Tische und
speicherbare Highscore-Liste. Läuft
auch unter Windows.

Wir empfehlen: 486er
(min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.



Knüller & Knaller

FRANZIS-Software erhalten Sie in jeder Buchhandlung



Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und gnedelosen vielen Duelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
 - Microsoft: Quick C, Macro Assembler
 - Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DDS toolbox
 - Shareware-Compiler: C, Modula, Dberon, Fortran, Pascal und mehr
 - Emulatoren, Demos, BGI-Treiber
- Insgesamt über 11.000 Dateien!

Toolbox

1994

ISBN 3-7723-6533-7

ÖS 418,-/Sfr 49,-/DM 49,-



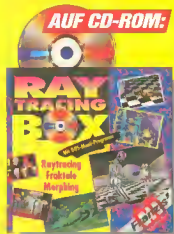
Grafik-Galerie und Bildbearbeitungs Bibliothek - Hier sehen Sie, was heute machbar ist und wie es zu machen ist! • 1.200 faszinierende Raytracing-Grafiken • über 130 Animationen mit teils über 3.000 Einzelbildern • über 50 Programme für Smoothscrolling, Vektorgrafik, Sprite-Programmierung, Raytracing, Fraktale, Drahtmodelle • alle Quellcodes in C, Pascal, Assembler oder Basic. Die Spezial-Sammlung für Freunde anspruchsvoller Computer-Grafiken und Programmierer von Hochleistungsgrafik.

Grafik-Box

1994

ISBN 3-7723-5084-4

ÖS 338,-/Sfr 39,80/DM 39,80



Faszinierende Effekte mit Licht und Schatten in 3 Dimensionen. - Auf dieser CD finden Sie alle Tools, die Sie brauchen, um eindrucksvolle 3D-Bilder und -Filme zu gestalten:

- Raytracer, mit denen Sie 3D-Bilder erstellen und ausleuchten.
- Fraktal-Generatoren, mit denen Sie automatisch Bilder erzeugen.
- Animations-Programme, mit denen Sie aus Ihren Bildern Filme machen.
- Morphing-Tools für die fließende Umwandlung von Körpern

Inkl. Quellcodes für Programmierer und großer Bildersammlung.

Raytracing-Box

1994

ISBN 3-7723-6904-9

ÖS 418,-/Sfr 49,-/DM 49,-



Die besten Grafik-Tools für DOS und Windows auf einer CD. Hier werden Sie fündig, wenn Sie Hochleistungs-Shareware für die Bearbeitung Ihrer Grafiken suchen. Denn diese CD enthält nahezu alle weltweit erhältlichen Shareware-Produkte. Das sind Tools, mit denen Sie jetzt • neue Bilder professionell entwerfen • Farben und Kontraste korrigieren • die ausgefallenen Spezial-Effekte erzeugen • Bildformate konvertieren • Grafiken superschnell am Bildschirm ausgeben • und, und, und...

Grafiktools

1994

ISBN 3-7723-6593-0

ÖS 418,-/Sfr 49,-/DM 49,-



Arbeiten wie unter UNIX, weniger zahlen als für DOS - Das können Sie jetzt mit Linux. Dem voll an UNIX orientierten 32-Bit Betriebssystem. Komplette auf der CD in der neuesten Version als Slackware 1.1.1/1.1.2. Mit mächtigen Features wie: • grafische Oberfläche (X Window) • echtes Multitasking • Multi-User-Betrieb • Netzwerk-Fähigkeit • Network File System (NFS) • Parallelbetrieb zu DOS/Windows. Zusätzlich auf der CD: verschiedene Compiler, Editoren, Postscript-Tools, Textverarbeitung und jede Menge andere Utilities.

Linux-Box

1994

ISBN 3-7723-6882-4

ÖS 844,-/Sfr 99,-/DM 99,-



Eine futuristische Entdeckungstour in die faszinierende Welt der virtuellen Realität. Auf Ihrem PC erleben Sie in Text, Bild und Ton, wie sich die Virtual Reality von ihren Ursprüngen zur revolutionären Traumwelt entwickelt hat. In aufregenden Bildern, atemberaubenden Animationen und packenden Videos. 2 vollgepackte CDs mit • über 1.000 MByte virtuelle Welt • über 600 MByte Videos • VR-Galerie mit über 30 Räumen • digitalisierte Sprache für Ihre Soundkarte • Demo des VR-Prof-Programms Envisage 3D.

Virtual Reality

Manfred J. Heide 1994

ISBN 3-7723-6583-3

ÖS 844,-/Sfr 99,-/DM 99,-

Verlagsgarantie

- ♦ Sie erhalten von uns topaktuelle, ausgesuchte Software und Fachinformationen, von absoluten Spezialisten für Sie geschrieben und zusammengestellt.
- ♦ Die hochkarätigen Themen geben Ihnen die Sicherheit, mit den neuesten Trends und Entwicklungen mitzuhalten.
- ♦ Ihre rasche und effiziente Umsetzung in die tägliche Praxis.

Darüber gebe ich Ihnen mein Wort

Dr. Franzis-Verlag
Thomas Kischbörner

IHR BESTELLCOUPON

<input type="checkbox"/>	6533-7 Toolbox - CD-ROM	DM 49,-
<input type="checkbox"/>	5084-4 Grafik-Box - CD-ROM	DM 39,80
<input type="checkbox"/>	6882-4 Linux-Box - CD-ROM	DM 99,-
<input type="checkbox"/>	6503-3 Virtual Reality - CD-ROM	DM 99,-
<input type="checkbox"/>	5904-9 Raytracing Box - CD-ROM	DM 49,-
<input type="checkbox"/>	6593-9 Grafiktools - CD-ROM	DM 49,-

☐ zuzüglich Porto- und Versandkosten

☐ Ich zahle gegen Rechnung

☐ Schick liegt bei

Name	Vorname
Straße, Hausnummer	
PLZ/Ort	101310
Meine Kundennummer	
Datum	Unterschrift

FRANZIS-Verlag GmbH, Buchabteilung Frau Kain
Postfach 1140, 85580 Poing

Bestelltelefon 081 21/7 69-444

Tag und Nacht per Bestellfax: 081 21/7 69-103

oder über CompuServe: 100102, 1612

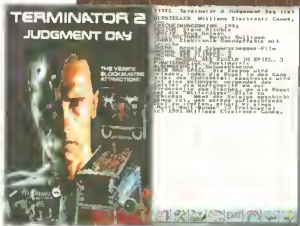
PINBALL DREAMS DELUXE



Pinball Dreams, die dritte: Bei der grafisch dezent verbesserten Deluxe-Version

wird auch ein Flipper-Lexikon mitgeliefert.

Van Mr. Spocks Ohren bis zum Comic-Helden Batman gibt es nicht viel, das nach nicht als Motiv auf irgendeinem Flipper-tisch verewigt wurde. Für jedes Thema designte die Industrie passende Bumper, Ballfallen und Soundeffekte. Daß sich der Computer zur Simulation eines fieschen Kugellaufs förmlich anbietet, hat die Programmierer-Zunft längst erkannt. 21st Century gehört zu den erfolgreichsten Firmen, die für den PC Flipper veröffentlichten. Die Engländer schicken ihre »Pinball Dreams« nun in einer Deluxe-Fassung auf CD-ROM ins Rennen. Viel Neues gibt es nicht zu entdecken: Auf der CD finden Sie die vier altbekannten Tische »Ignition«, »Steel Wheel«, »Beat-Box« und »Nightmare« des rund ein Jahr alten Pinball Dreams. Dazu kamen die Spielfelder »Neptune«, »Safari«,



Das Mini-Lexikon offenbart eher bescheidene Informationen



Keine neuen Elemente, aber dank der höheren Auflösung sieht man mehr vom Tisch

»Revenge of the Robot Warriors« und »Stall Turn« aus Pinball Dreams 2, das erst vor drei Monaten erschien. Allerdings wurden alle Tische optisch aufpoliert und man schlenzt nun mit der vertikal doppelt so hohen »Tall Res«-Auflösung die Kugel an die Bumper.

Neue Elemente suchen wir vergebens, doch sehen gerade die alten Spielfelder mit der höheren Auflösung und 256 Farben deutlich besser aus. Sie müssen jedoch einen schnellen Rechner mit fixer Grafikkarte besitzen, sonst ruckelt's lästig. Abhilfe schafft notfalls das Spielen in der niedrigen Auflösung oder das Herunterschalten der Soundqualität.

Als kleiner Gag (...und wohl um die CD zu füllen) »fliegt« der Spieler nach der Auswahl mittels einer Ray-Tracing-Animation auf den Tisch seiner Wahl zu. Vorher wird in einem Menü eingestellt, wie stark der Flipper geneigt ist, ab man in Farbe oder monochrom spielen will (interessant für Laptop-Besitzer), mit welchen Tasten Sie Flippern und wieviele Kugeln zur Verfügung stehen. Wer sich für die Geschichte der Flipper interessiert, ruft den Menüpunkt »History« auf und wählt sich durch über 50 Flipperdesigns in Super-VGA, die in den Jahren 1968 bis 1993 entstanden. Man erfährt in knapper Form etwas über das Motiv, den Designer und die spielerischen Besonderheiten. Die Erklärungstexte werden auf Wunsch auch in Deutsch gezeigt. (fs)

florian stangl

Den Jackpot gewinnt 21st Century mit dieser Veröffentlichung nicht, doch für ein Freispiel reicht es nach. Sehr erfreulich ist für die Besitzer schneller Rechner, daß die alten Tische aus Pinball Dreams endlich mit 256 Farben und der doppelt so hohen VGA-Auflösung erstrahlen. Für Super-VGA hat's aber wieder nicht gereicht. Die acht Tische sind bis auf drei etwas bescheidene Ausnahmen ziemlich witzig ausgestattet, das Spielgefühl ist bei allen sehr gut. Die megabytefressenden Ray-Tracing-Spielerien sind überflüssig, stören aber nicht, da

sie schnell abgeschaltet sind. Das kleine Lexikon über die Geschichte der Flipper enttäuscht. Denn anstatt die noch freien 600 Megabyte des CD-ROMs vernünftig zu nutzen, werden unscharfe Bilder gezeigt und knappe Texte verweigert. Trotzdem ist uns die Deluxe-Version aufgrund der besseren Grafik und der neuen Optionen eine Aufwertung wert. Für Besitzer der Diskettenfassungen beider Pinball Dreams-Titel lohnt sich die Anschaffung nicht, aber Einsteiger bekommen hier viel kompetente Flipper-Unterhaltung fürs Geld geboten.



pinball dreams deluxe

- 286
- 386/486
- VGA
- Super VGA
- Soundblaster
- S'Blaster Pro
- 32bit MIDI
- CD Audio
- Max
- JoyStick

Spieler-Typ: Flipper
Hersteller: 21st Century
Ca.-Preis: DM 90,-
Kopierschutz: -
Anleitung: Deutsch; gut
Spieltext: Englisch; wenig (Lexikon in Deutsch)
Bedienung: Gut
Anspruch: Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Grafik: Gut
Sound: Gut

Freies RAM: min. 570 KByte RAM
Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte
CD-Belegung: ca. 60 MByte
Besonderheiten: Enthält die acht Tische von Pinball Dreams I + II mit verbesserten Grafik.
Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Super-VGA.



Home-User aufgepaßt!

Hier profitieren Sie privat und GRATIS!

Vom PC-Privatvergnügen bis zum -profit finden Home-User jetzt alles in
der neuen WINDOWS HOME: Steuern sparen, Homebanking, spannende

Games, Erotik-Software und vieles, vieles mehr!

Nach nie war es so leicht, sich über alle
Möglichkeiten zu informieren, wie Sie Ihren
PC zuhause nutzen können – ganz privat...

Überzeugen Sie sich selbst von der neuen
WINDOWS HOME: Holen Sie sich 1 Heft gra-
tis mit Ihrem Coupon!



PRIMA, die will ich!

Bitte schicken Sie mir ein Gratis-Heft zu. Wenn ich von WINDOWS HOME nicht voll-
ständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratis-Hefes mit.
Ansonsten senden Sie mir WINDOWS HOME regelmäßig per Post frei Haus – mit über 8% Preis-
vorteil für nur DM 5,50 pro Heft statt DM 6,- (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit kündigen.
Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsfrist: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV Verlag, WINDOWS HOME, Abservice CS1, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen.
Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum der Postannahme meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Ich bestätige den Erhalt meiner 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Bitte Bestell-Coupons ausfüllen, ausschneiden und schicken an:
DMV-Verlag, WINDOWS HOME, Abservice CS1,
Postfach 14 02 20, 80452 München oder faxen: 0 89/24 01 32 15

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag,
WINDOWS HOME, Abservice CS1, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen.
Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum der Postannahme Ihrer Bestellung. Zur Wahrung
der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE



18 Monate nach der Floppy-Fassung erscheint Interplays NASA-Simulation endlich auf CD (...und hat das 25jährige Jubiläum der ersten bemannten Mondlandung nur knapp verpaßt).

Der erste Mann auf dem Mond war bekanntlich Neil Armstrong; sein Kollege Buzz Aldrin durfte sich als Nummer 2 die Beine auf dem Erdrabanten vertreten. Das 25jährige Jubiläum der Apollo-Mission hat in den Sommermonaten wieder das Interesse an dem historischen Wettrennen um die Vorherrschaft im Weltraum entfacht. Da kommt die CD-Umsetzung von Interplays Strategiespiel »Buzz Aldrin's Race into Space« gerade recht. Im Kampf gegen Computergegner oder einen zweiten Spieler versuchen Sie wahlweise auf sowjetischer oder amerikanischer Seite, das Wettrennen um die erste Mondlandung zu gewinnen. Das Programm beginnt mit unbemannten Raketenversuchen im Jahre 1956. Langsam, aber sicher kaufen Sie immer bessere Hardware, investieren in Forschung und Astronauten-Ausbildung.

Im Kern gibt's beim Spiel keine Änderungen. Interplay hat allerdings eingesehen, daß die etwas umständliche Bedienung dem komplexen Programm einen unnötig sperrigen Chormen bescherte. Für die CD-Version wurde der einfachste der drei Schwierigkeitsgrade etwas entschärft; das Handbuch beschreibt zudem Schritt für Schritt, wie man seine erste Rakete in die Umlaufbahn bekommt. Neu sind auch die Multi-Spieler-Optionen per Modem oder Play by Mail (Austausch von Spielständen auf Diskette – für Leute mit extrem

viel Geduld).

Technisch wurde das Programm mit über 100 Videosequenzen und Bildern aus Archiven der NASA und der UdSSR-Weltraumbehörde aufgewertet. Einige Videos können auch bildschirmfüllend abgespielt werden. Damit selbst ein Singlespeed-Laufwerk dabei nicht ins Rucken kommt, wird die Auflösung durch das »Aufblöhen« der einzelnen Pixel reduziert; Resultat: »grob, aber groß«. Dazu gibt es originale Sound-Samples mit digitalisierter Sprache. Die Verwendung historischer Videos und Fotos hat lediglich den Nachteil, daß die technische Qualität der Bilder mehr rouschend als berauschend ausfällt. (hl)



Die Notion, welche als erste einen Missionstyp erfolgreich ausführt, erntet wertvolle Prestigepunkte



Bevor Sie an einen Raketenstart plönen, müssen Zeit und Geld in die Erforschung der Boutelle investiert werden. Ansonsten mocht es auf der Startrampe öfters »Bumm!«, als Ihnen lieb ist.

heinrich lenhardt

Der Mond ist endlich auch fürs CD-ROM aufgegangen. Doch ob die multimediale Anwendersche noch einhundert Jahren Wortzeit noch juchzend eine Konfettiexplosion veranstaltet, darf leise bezweifelt werden.

Im Prinzip hat sich bei Buzz Aldrin kaum etwas getan. Die zusätzlichen Einstiegschritte ändern nicht viel an der Tatsache, daß Bedienung und Spielablauf schwer zu durch-

schauen sind. Immerhin: Wer sich tapfer einarbeitet und das dicke Handbuch gründlich wälzt, bekommt ein ebenso kompetentes wie realitätsnahes Strategiespiel geboten. Die erweiterten Videosequenzen machen das Programm für alle Fans der Raumfahrtgeschichte zu einem Leckerbissen. Doch wer die Diskettenversion schon hat, für den lohnt sich die Anschaffung des CD-ROMs nicht.



buzz aldrin's race into space

286/486

VGA

Soundblaster

5 MByte

Spieler-Typ

Hersteller

Co.-Preis

Kopierschutz

Anleitung

Spieltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Strategiespiel

Interplay

Dm 130,-

—

Englisch: gut

Englisch: viel und

anspruchsvoll

Befriedigend

Für Fortgeschrittene

und Profis

Befriedigend

Befriedigend

Freies RAM: min. 565 KByte

+ 3 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 7 MByte

CD-Belegung: —

Besonderheiten: Drei Schwierig-

keitsgrade und Wahl der Notion

(USA oder UdSSR).

Wir empfehlen: 486er

(min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM

und Maus.

76

PEARL

Eine Information von Ihrem PEARL-TEAM

Neuer MEGA-HIT im Zeitschriften-Handel

Buggingen: Bei der TRENDE Redaktions- und Verlagsgesellschaft in Buggingen ist ein



neuer Zeitschriften-Hit erschienen. Nach der bekannten und beliebten DOS TRENDE und den zweimonatlich erscheinenden EXTRA-Heften wird nun das DOS TRENDE-Sortiment

durch „fast geschenkt“ ergänzt. Der Knüller: Mit jeder Ausgabe erhalten Sie einen kommerziellen Software-Hit auf der beigefügten 3,5" HD-Heftdiskette bzw. CD-ROM. Damit wird die Zeitschrift ihrem Motto gerecht, bekommt man doch auf diesem Wege ein kommerzielles Software-Produkt für weniger als DM 10,- „fast geschenkt“. Mit der ersten Ausgabe erhalten Sie das bekannte Grafik-Programm der Firma GST: Designworks® für Windows! Nachdem mit einem raschen Ausverkauf zu rechnen ist, empfehlen wir den ABO-SERVICE. Weitere Informationen unter Telefon: 076 31/360-200.

Hitze frei im Amt?

Bonn: Sollen Beamte künftig auch bei extremen Temperaturen...

Raubkopierer (21) verhaftet

München: In den frühen Morgenstunden durchsuchten Polizei und Staatsanwaltschaft die Wohnung eines 21-jährigen Studenten und konnten mehrere hundert Disketten mit Raubkopien sicherstellen. Der Student war bereits seit längerem verdächtig, illegale Kopien von kommerziellen Software-Produkten in seinem Bekanntenkreis zu vertreiben. Wie ein Sprecher der Staatsanwaltschaft mitteilt, erwartet den Studenten eine Gefängnisstrafe von bis zu fünf Jahren.



Heißester Sommer seit 80 Jahren

Bonn: Wie gestern das Bundesamt für Wetterkunde mitteilt, werden in Bonn ab sofort alle politischen Tätigkeiten eingestellt, da bei den hohen Temperaturen...

Dinner mit dem Außenminister nur noch schwer zu überstehen wäre. Spätestens bei der nachmittäglichen...

Verschenken von Software unmoralisch?

Augsburg: Wie ein Sprecher der Erzdiözese Augsburg gestern Abend mitteilt, wird in Kirchenkreisen derzeit ernstlich geprüft, ob das fortgesetzte Verschenken von hochwertiger Software seitens eines bekannten deutschen Softwarehändlers mit den allgemein geltenden Regeln der gutbürgerlichen Moral zu vereinbaren ist. Offenbar wird derzeit in Verbindung mit einem Computermagazin hochwertige kommerzielle Software fast verschenkt, was jedoch nach Auffassung der kath. Kirche nicht mit den allgemein geltenden Grundsätzen der guten Sitten in Einklang zu bringen sei, da gerade durch hochwertige Geschenke auch Abhängigkeitsverhältnisse geschaffen würden, die sogar zu einem suchtihaften Zustand bei den Konsumenten führen könnte. Hierzu äußerte auch der Sucht- und Sektens-Berater der kath. Kirche, die Befürchtung, daß sogar regelmäßige Pilgerzüge junger Computerfreaks zu Zeitschriftenhändlern denkbar erscheinen, wenn es zu einer weiteren Verbreitung der bewußten Zeitschriften kommen sollte. dka

160.000 neue Sucht-Opfer 1994 erwartet!

Bonn: Wie der Sucht-Berater für Sucht...

Raubkopieren?
...mit allen möglichen Folgen?
Wozu? Bei uns bekommen Sie legale, voll funktionsfähige **kommerzielle Software-Hits** für **weniger als DM 10,-** Wo? Ab dem 11. August bei **Ihrem guten Zeitschriften-Händler.**

Vorschau:

Am 13. Oktober 1994 erscheint die 2. Ausgabe der „Fast Geschenk!“ mit dem interaktiven Multimedia-Abenteuer „Dusty Dimmer“ auf CD-ROM. Ein absolutes Muß für jeden CD-ROM-Besitzer.

Bestellnummer „Designworks“
 Bestellnummer „Dusty Dimmer“

FG1 für nur 0M 9,99
 FG2 für nur 0M 9,99

Falls Sie trotz der über 160.000 ausgelieferten „Fast Geschenk!“ bei Ihrem Zeitschriftenhändler kein Heft mehr finden, bestellen Sie es einfach bei uns nach:

PEARL

Am Kolischacht 4 · D-79426 Buggingen

Tel: 07631/360-200 · Fax: 07631/360-444

Preise zuzüglich Versandkosten!

ISHAR 3

Im abschließenden Teil der Rollenspiel-Trilogie geht es um Zeitreisen. Und wahrlich: Bei den Ishar-Programmierern scheint die Zeit im Vergleich zur Konkurrenz stehengeblieben zu sein.

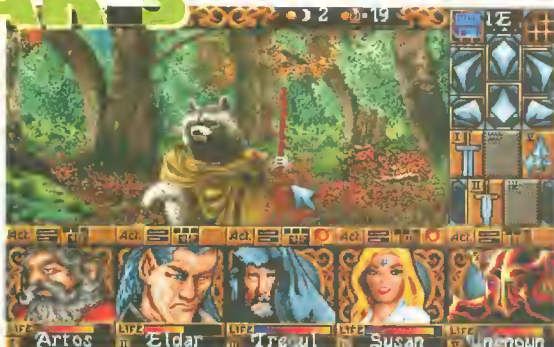
Serien gibt es im Rollenspiel-Sektor zuhauf: Wizardry, Might&Magic und Ultima, um nur einige zu nennen. Normalerweise wird von Spiel zu Spiel die Grafik etwas verbessert, die Bedienungsführung modernisiert und ab und zu auch mal eine größere Änderung eingeführt. Nicht so bei der Ishar-Reihe: Wäre da nicht die Nummer, könnte man »Ishar 3« ohne weiteres mit dem Vorgänger verwechseln.

In der Anleitung ist nirgends zu lesen, welche Auswirkungen die verschiedenen Rassen und Berufe auf die Charakterwerte haben. Was soll's, hat man sich wohl bei Silmarils gesagt, dann soll der Spieler beim Generieren seiner Heldengruppe einfach raten. Neu erschaffene Protagonisten beginnen meist auf der 15. Stufe; Ishar-Veteranen können ihre alte Party aus Teil 1 oder 2 reaktivieren.

Für fünf Abenteuerlustige ist in der Gruppe Platz, allerdings trifft man im Spielverlauf ab und zu auf beitragswillige Charaktere, die den eigenen Abenteurern überlegen sind. Sind schon alle Plätze belegt, hilft nur das hinterhältige Abmeucheln eines Kameraden oder dessen offizieller Rauswurf. Bei letzterem stimmen alle Mitglieder der Gruppe ab, wobei persönliche Vorlieben und Antipathien eine Rolle spielen. Diese Beziehungen innerhalb der Party waren schon beim Vorgänger enthalten und erweisen sich als nicht gerade konsequent: Wenn meine Gruppe den Rauswurf eines ungeliebten Helden ablehnt, säbele ich ihn einfach nieder – dagegen hat seltsamerweise niemand etwas.

Haben Sie ihre Abenteurer zusammen, wird dem ersten Auftrag entgegenmarschiert. Die schrittweise weiterschaltende Grafik zeigt digitalisierte Personen und Gegner. Allerdings kann deren »Animation«

Bären sind zu Beginn ein ernstzunehmender Gegner



Leichtsinnig: Dieser Zauberer hat einen unerfahrschten Spruch ausprobiert



Nur in Wirtshäusern kann genächtigt werden

nicht überzeugen, das ständige Wiegen von links nach rechts läßt eher eine gewisse Rastlosigkeit oder ein menschliches Bedürfnis erahnen. Bei Kontakt mit einer Person sagt diese ihr Sätzchen auf, darauf reagieren kann man äußerstenfalls durch ein »Ja« oder »Nein«. Aufgaben bestehen meist darin, einen Gegenstand irgendjemandem zu bringen. Das Programm macht sich nicht immer die Mühe, den Spieler über seine nächste Aufgabe konkret aufzuklären. Trifft man auf Gegner, so wird im guten alten Dungeon-Master-Stil in Echtzeit draufgehauen: Möglichst schnell sind Schwert- und Zauber-Icans



im wettbewerb

Ishar 3 bietet keine wesentlichen Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger. Aufgrund des »Zahn der Zeit«-Faktors ist hier sogar ein Wertungs-Rückschritt fällig. Arena zeigt, wie man ein riesiges Spielgebiet durch schöne und stufenlos scrollende Grafik aufwerten kann, auch die Echtzeitkämpfe sind spannender als bei Ishar. Sternenschweif bietet in den Städten bessere Grafik, im Freien ein ausgefallenes Reisesystem und darüberhinaus sehr detaillierte Charaktere. Hinter Ishar 3 platziert sich Hexx (Varmals Wizard), das ein fast identisches Kampfsystem, aber weniger Aufgaben und Komplexität vorzuweisen hat.

Elder Scrolls: Arena	82
Sternenschweif	75
Ishar 2	61
ISHAR 3	57
Hexx (Wizard)	55

Die Idee mit den Zeitanen ist ja wissentlich revolutionär; schließlich ist es gerade mal zwölf Jahre her, daß man bei »Ultima 2« die Erde in verschiedenen Epochen besuchen konnte...

Aber ernsthaft: Die neuen Elemente bei Ishar 3 muß man mit der Lupe suchen. Stattdessen fallen massenweise Mängel im Detail auf: Gruppenmitglieder kann man ohne jede Vorwarnung oder Gegenwehr hinsetzen. Viele Türen und Durchgänge erweisen sich als reine Dummys. Die Händler haben grundsätzlich nur sechs Waren im Angebot, außerdem fehlt eine Anzeige, wieviel Geld die Gruppe insgesamt hat.

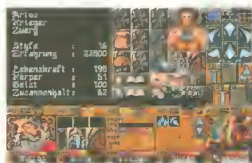
Die auf den Bildschirmfotos schön anzusehende 3D-Grafik entpuppt sich durch ihr schrittweises Weiterschalten als veraltet. Auch die Simulation von

Dämmerung und Nacht durch radikales Zuschalten eines Rat- bzw. Blaufilters hätte eleganter gelöst werden können. Zudem sieht man Personen und Objekte immer von vorn, egal, von welcher Seite man sie betrachtet. Der negative Höhepunkt ist der Kopierschutz: Bei jedem Betreten des ersten Dimensionstars wird man von der Handbuchabfrage gequält – böh! Spielerisch darf man solide Standardkost erwarten, nicht mehr und nicht weniger. Verglichen mit der teils hochkarätigen Rollenspiel-Konkurrenz sieht Ishar 3 im wahrsten Sinne des Wortes alt aus. Wer ein extrem ausgeprägtes Bedürfnis danach hat, stundenlang planlos in der Gegend herumzuirren, könnte diesem dritten Teil etwas Spaß abgewinnen. Nur ein Fall für Ishar-Fans!

anzuklicken. In einem abstrakten taktischen Feld läßt sich jederzeit bestimmen, wie sich die Helden im Kampfesfall positionieren sollen. Die Geschichte dreht sich um einen aberschlachten Superzauberer, der durch die »große Konjunktion« die Welt wieder betreten und bedrahen kann. Sieben Dimensionen führen in verschiedene Epochen. In den grafisch jeweils unterschiedlichen Zeitebenen wird ausgiebig herumgewandert, wobei man schmerzlich ein Automapping vermißt. Zumindest kann man in der Stadt eine Karte aufrufen, in die das Programm automatisch besondere Örtlichkeiten einzeich-

net, wenn diese durch Missionen oder Vorbeischaun bekannt werden. (la)

Im Inventory drücken Sie ihren Helden Waffen in die Hand



ishar 3

206
386/486
VGA

Super Vok
Soundblaster

3.5 Floppy Pro
General MIDI

CD-Audio
Joystick

Spieler-Typ	Rollenspiel
Hersteller	Silmarils
Co.-Preis	DM 90,-
Kopierschutz	Nervige Handbuchabfrage
Anleitung	Deutsch; mangelhaft
Spieltext	Deutsch; befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Anspruch	Für Fortgeschrittene
Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend

Freies RAM: min. 300 KByte
+ 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 6 MByte
Besonderheiten:
Charaktere aus Ishar 1 und Ishar 2 können übernommen werden.

Wir empfehlen: 386er
(min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM,
Maus und VGA.

57

Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94

Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



WORLD OF
AMIGA
94
COMMODORE

Die größte
Amiga-Messe
weltweit

WORLD
OF
GAMES

Die ganze Welt der
Computer- und
Konsolenspiele

DARAUF WARTEN ALLE COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN RUND UM PCS, AMIGAS
UND SPIELE. UND ALLES SOFORT ZU KAUFEN.
ZU MESSEPREISEN. AUF EINER ERLEBNISMESSE
MIT VIEL INFORMATION, ENTERTAINMENT,
ATTRAKTIVEN GEWINNSPIELEN UND
GROSSER MULTIMEDIA-SHOW.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM. Vorverkaufsg Gebühr 2 DM. Kartenbestellungen nur gegen Vorkasse (Euro-Scheck): ICP, Kenwort: Computer '94, Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr. Messgelände Köln, Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen erhalten Sie aus der Fachpresse oder von den Veranstaltern:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mehr.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags

PRO
Concept

Gesellschaft für Veranstaltungen
und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99

SUBWAR 2050

Die CD-Version des »Unterwasser-Flugsimulators« wurde Bug-bereinigt und mit zusätzlichen Missionen ausgestattet.

Erst vor kurzem wurde nach schier endlosem Hin und Her von den Vereinten Nationen die Reform des internationalen Seerechts akzeptiert, das unter anderem die zukünftige Nutzung des Meeresbodens regelt. Schon beschwerten sich Konzerne darüber, durch das Gesetz gängelt zu werden: Im bislang weitgehend rechtsfreien Raum müssen nun Regeln beachtet und Zugeständnisse anderen Staaten gegenüber gemacht werden. So betrachtet, ist das Szenario von »Subwar 2050« keinesfalls an den Hoaren herbeigezogen. Der Meeresboden stellt im Spiel eine wichtige Einnahmequelle da, die prompt von verschiedenen Konzernen ausgebeutet wird. Doch nicht mit dem Erschleichen von Konzessionen und Ausnutzen von Gesetzeslücken versucht man, den eigenen Umsatz zu steigern, sondern durch handfeste bewaffnete Auseinandersetzungen. Zu diesem Zweck werden hochspezialisierte Söldner angeheuert, die für böhres Geld gegen die unterseeische Konkurrenz oder militante Umweltschützer vorgehen.

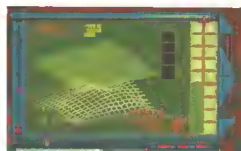
In der U-Boot-Basis werden die Piloten vor jedem Einsatz durch Anzeige von Missionszielen, scrollender Umgebungskarte etc. vorbereitet. Danach wird das Unterseeboot bestückt: Raketen, Torpedos, Minen und Torpedoköder stehen zur Auswahl. Auch

Die schöne Unterwassergrafik wird nur auf schnellen Rechnern fließend dargestellt

die Schiffe selbst sind recht unterschiedlich, das Arsenal reicht vom trögen umgerüsteten Zivilboot bis zur Unterwasser-Kampfmachine. Einige der im Test der Diskettenversion (siehe PC Player 2/94) bemängelten Detailfehler wurden zwischenzeitlich ausgearbeitet, das vorliegende Programm trägt die Versionsnummer 2.0. Der enorme Hunger nach Basispeicher ist hingegen geblieben: Ohne DOS 6.0 oder kommerzielle RAM-Verwaltungsprogramme haben Sie kaum eine Chance, Subwar 2050 zum Laufen zu bringen.

Die Grafik macht einen realistischen Eindruck und scheint den Spieler tatsächlich unter den Meeresspiegel zu versetzen. Ein schneller 486er ist dafür aber Voraussetzung, erst ab etwa 50 MHz wird's wirklich fließend. Bei den Kämpfen ist nicht nur das Aufspüren des Gegners wichtig, sondern auch das gleichzeitige Verstecken vor dessen Ortungsgeräten. Hierzu dienen verschiedene Wassertiefen sowie die Taktik, möglichst wenig Geräusche zu verursachen.

Die CD-Version installiert nur wenige KByte Daten auf die Festplatte. Insgesamt sieben Einsatzgebiete mit jeweils sieben oder acht Missionen bieten langanhaltenden Spielspaß. Besitzer der Floppyversion können die drei neuen Gebiete auch als separate Daten-Diskette erwerben. (la)



Var der Mission gibt's eine detaillierte Beschreibung der Region

jörg langer

Obwohl ich eigentlich kein Fan von Flug- und U-Boot-Simulationen bin, kann ich mich für Subwar 2050 erwärmen. Zwar gilt es auch hier viel Eingewöhnungszeit zu investieren, aber das »Schwebefühl« unter Wasser und die stille Grafik mit ihrem schummrigen Licht und den Scheinwerferkegeln entschädigt für vieles. An simulierten Jets stört mich immer die hohe Geschwindigkeit

und das »anonyme« Abballen von mehreren Meilen entfernten Radarkontakten. Anders bei Subwar: In schönsten Doppeldruck-Langsamkeit werden feindliche U-Boote ausmanövriert und mit gemächlich dahinziehenden Torpedos bekämpft. Zusätzlich kommt das typische Silent-Service-Gefühl rüber, wenn man versucht, Mäusen zu spielen und ja kein Geräusch zu verursachen.



subwar 2050

286 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5'Floppy Pro General MIDI CD Audio Maus Joystick

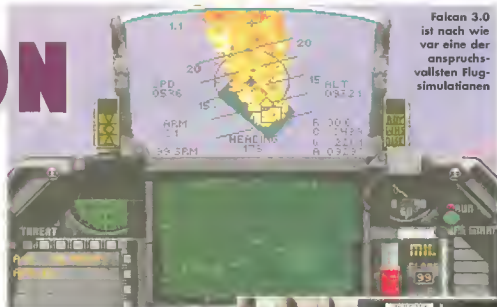
Spiel-Typ	Aktion-Simulation	Freies RAM: min. 585 KByte + 1 MByte EMS
Hersteller	Microprose	Festplattentplatz: ca. 0,1 MByte
Ca.-Preis	DM 140,-	Besonderheiten: Gegenüber der Diskettenversion um drei zusätzliche Einsatzgebiete erweitert.
Kopierschutz	Nervige Handhabungsbrege	Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.
Anleitung	Deutsch: bebildert	
Spieltext	Deutsch: bebildert	
Bedienung	Bediendig	
Anspruch	für Fortgeschrittene	
Grafik	Gut	
Sound	Bediendig	





FALCON GOLD

Um die Wartezeit auf Falcon 4.0 zu verkürzen, schiebt Spectrum Holobyte schnell eine Compilation der alten Simulationen dozwischen – digitales Lehrvideo inklusive.



Falcon 3.0 ist nach wie vor eine der anspruchsvollsten Flugsimulationen

Seit Jahren ist Spectrum Holobytes »Falcon« der unangefochtene Liebling aller Flugsimulationsfreunde, die bei höchster Realitätsnähe, dicken Handbüchern und schwer zu fliegenden Maschinen abheben. Bis Ende des Jahres soll endlich der offizielle vierte Teil der Jet-Saga landen und auch die Grafik auf den heutigen Stand der Technik bringen. Doch bis dahin dauert es noch ein Weilchen und der eingefleischte Fan kann sich derweil »Falcon Gold« zu Gemüte führen, das auf einer CD »Falcon 3.0«, die Zusatzdisks »Operation Fighting Tiger«, »MiG 29«, »F/A-18 Hornet« und das digitalisierte Lehrvideo »Art of the Kill« vereint.

Das US-Kampfflugzeug F-16 Falcon steht im Mittelpunkt der Reihe, die durch ihre extreme Realitätsnähe und dem damit verbundenen enormen Schwierigkeitsgrad die Jet-Freunde in zwei Lager spaltet. Die einen feiern die Falcon-Reihe als Referenzprodukt, die anderen sprechen ihr aufgrund der für Einsteiger mehrwöchigen Einarbeitungszeit jeglichen Spielspaß ab. Prinzipiell fliegen sich die Maschinen ähnlich wie in anderen Flugsimulationen. Doch bei Falcon gibt es keine freundlichen Features, die Einsteigern das Navigieren erleichtern oder das Radargerät mit eindeutigen Icons statt der kryptischen Symbole versehen.

Es ist weiterhin möglich, das Können der gegnerischen Piloten einzustellen, diverse Schauplätze oder Schwadronen aus-

zuwählen oder sich per Modem beziehungsweise Netzwerk mit bis zu sechs menschlichen Gegnern zu bekriegen. Reizvoll ist dabei, nicht nur gegeneinander anzutreten, sondern Seite an Seite Missionen zu erfüllen. Die Sammlung aller Programme, Patches, Updates und Zusatzdisketten auf einem CD-ROM spart zunächst einmal nur Festplattenplatz und bietet keine neuen spielerischen Elemente.

Für Einsteiger wie Profis gleichermaßen interessant ist das Video »Art of the Kill«, das ausführlich Luftkampftechniken beschreibt und zeigt. Voraussetzung dafür sind allerdings sehr gute Englischkenntnisse. Der Instruktor der amerikanischen Air Force ist kein rhetorisches Wunder und das betont deutliche Sprechen hat er auch nicht erfunden. Wer sich aber die Mühe macht und das Video studiert, erhält neben Hintergrundinformationen zum Luftkampf vor allem detaillierte, teils etwas martialische Beschreibungen, wie man seinen Gegner vom Himmel holt. (fs)



Das Lehrvideo »Art of the Kill« enthält auf Englisch viele interessante Informationen

florian stangl

Falcon Gold ist für fanatische Falcon-Fans ebenso interessant wie für den Aufsteiger, der sich nach Spielen wie »Strike Commander« für eine ernsthafte Flugsimulation interessiert. Zum einen sind alle Programme in den aktuellen Versionen auf der CD vertreten, zum anderen ist das Lehrvideo »Art of the Kill« trotz des martialischen Namens wirklich sehenswert und informativ.

Wer aber alle Programme der Falcon-Reihe schon besitzt und beherrscht, braucht die CD eigentlich nicht. Der verbesserte Nachfolger soll ja in ein-

paar Monaten kommen. Einsteiger seien gewarnt: Die Falcon und nach mehr ihre Kanthorant, die MiG 29, sind nicht leicht zu beherrschen. Für eine schnelle Runde zwischendurch sollten Sie lieber zu leichter zugänglicher Kiste wie »T.F.X.« greifen.

Auch grafisch macht es nicht so viel her wie die neuesten Simulationen, ist aber dafür korrekt bis ins Detail. Wer Spaß daran findet, sich wochenlang in ein Programm reinzuknien und durch dicke Handbücher zu wühlen, sollte sich Falcon Gold näher ansehen.



falcon gold



736

206/188

VGA

Super VGA

Soundblaster

Blaster Pro

General MIDI

CD Audio

Mouse

Joystick

Speile-Typ

Hersteller

Ca. Preis

Kapazität

Anleitung

Speiltext

Bedienung

Anspruch

Grafik

Sound

Flugsimulation

Spectrum Holobyte

DM 140,-

Deutsch (F/A-18-

Handbuch in Englisch);

gut

Englisch; viel (Sprach-

ausgabe im Video)

Gut

Für Fortgeschrittene

und Profis

Befriedigend

Ausreichend

Freies RAM: min. 605 KByte +

2 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 10 MByte

CD-Belastung: ca. 450 MByte

Besonderheiten: Alle Falcon-

Programme auf einer CD plus

englisches Lehrvideo.

Wir empfehlen: 486er

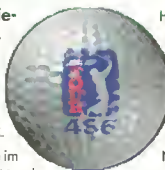
(min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM

und Joystick.



PGA TOUR GOLF 486

Natur pur: Die SVGA-Grafik bei diesem CD-ROM-Golf ist so schnuffig, daß man fast schon die Käferchen im Gras zählen möchte. Eine edle Sportsimulation für dicke Rechner.



Was mag ein lauschiger Ort sein als der Golfplatz, wo sich die Halme des Roughs sachte im Winde wiegen? Es murmelt das Bächlein, ein Vögelchen zirpt in den Wipfeln und gar bitterlich flucht der Typ mit den labberigen Hosen, der seinen Ball im Unterholz nicht mehr findet.

Daß der Golfport hierzulande nicht als Vergnügen für die breite Masse wie in England oder den USA betrieben wird, liegt an der schnöseligen Mitgliederpolitik der meisten Golfplätze: Stellen Sie sich darauf ein, den Gegenwert eines Mittelklassewagens als Jahresbeitrag abzudrücken. Insofern fällt dem PC eine klassenverbindende Aufgabe zu, wenn er mit vorzüglichen Golf-Simulationen eine preiswerte Alternative zum Bällchenschlagen in freier Wildbahn liefert.

»PGA Tour Golf 486« hat mit dem vier Jahre alten Vorgänger auf den ersten Blick nicht viel gemeinsam. Der belegte auf Festplatte mal eben ein halbes Megabytchen, hatte karge 16-Farben-Grafik und »flache« Bahnen, die alle sehr ähnlich aus-sahen. Die gute Spielbarkeit, der unkomplizierte Charme der Steuerung und der langfristig motivieren-de Turniermodus machten aus PGA trotz-dem einen achtbaren Hit im Schatten von Access' übermächtigem »Links«.

Beim Electronic Arts' CD-ROM-Nachfolger PGA 486 spielen Sie auf einem von drei wunderschönen Plätzen bei Las Vegas,

Schlüpfen Sie in die Rolle von Craig Stadler oder einem der anderen acht PGA-Profis

Hartford oder in Florida. Sie treten im Kampf ums Preisgeld gegen 60 gestandene PGA-Profis an oder schlüpfen in die Rolle eines von neun Assen, die mit eigenen Video-Digitalisierungen besonders ausführlich bedacht wurden. Das Ganze erstrahlt exklusiv in Super VGA und ist mit etwas Sprachausgabe gesegnet.

Nach dem Programmstart tippen Sie zwecks Registrierung als Neu-Pro Ihren Namen ein. Spielen Sie eine Runde auf einem der drei Golfplätze – entweder allein, mit menschlichen Kompagnons oder Computergegnern. Neun PGA-Profis wie Fuzzy Zoeller oder Craig Stadler stehen zur Wahl. Zu den Knaben gibt es die aktuellen Karriere-Statistiken und ein bißchen Sprache, wenn die Pros über ihre Lieblingsgolfplätze philosophieren. Die Herren lassen sich nicht nur als Gegner bemühen; Sie können auch einen Charakter übernehmen und selbst steuern. Das ist nicht zuletzt deshalb ganz witzig, weil für diese neun Personen eigene Spielfigur-Animationen digitalisiert wurden. Je nach Schlagart und Erfolg gibt es verschiedene Varianten; Vergeißt z.B. der Fuzzy seinen Putt, schüttelt er unwillig den Kopf.

Langfristig ist natürlich der Turniermodus am interessantesten. Vermal werden rund 60 Profis über einen Platz geteilt. In den ersten beiden Durchgängen muß man den »Cut« überleben; die Teilnehmer mit den miesesten Ergebnissen werden aussortiert. Nach dem abschließenden Abklappern der 18 Löcher wird das Gesamtergebnis präsentiert und das Kleingeld verteilt. Über den Zwischenstand informiert Sie das Scoreboard: Nach jedem Einlochen bekommt man gezeigt, wie sich die computergesteuerten Konkurrenten angestellt haben und welche Position unser Gölfer momentan im

Gesamtklassement einnimmt.

Die Steuerung basiert auf dem klassischen Prinzip, das einst »Leaderboard« in der C 64-Ära einführte. Sie müssen bei einer auf und ab tausenden Anzeige zweimal im richtigen Augenblick Maus- oder Space-Taste drücken, um Stärke und Effekt des Schläges zu bestimmen. An die Stelle des mickrigen Balkens beim alten PGA Golf rückt jetzt ein dreidimensionales Scheibchen, das halb-transparent über

Viel las auf dem Bildschirm: Links oben ist die Übersicht des momentanen Parcours, darunter befindet sich die Windanzeige. Dank eingeschaltetem »Grid« erkennen Sie die Bodenunebenheiten besser. Man beachte außerdem den Schatten, den die Bäume elegant aufs Grün werfen.



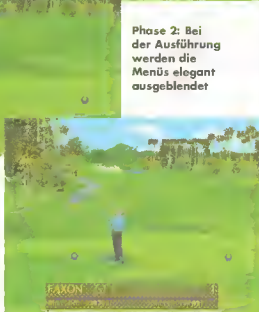
Man kann nicht alles haben: PGA (alt) war ein unverwundlich flattes Golf-Leichtgewicht, mit dem man schnell mal 18 Löcher abklappern konnte. Der grafische Anspruch (flaches Gelände, igitt!) litt allerdings unter dieser Dynamik. Heutzutage haben wir CD-ROM, Super VGA und einen generalüberholten Nachfolger. Die Grafik sieht gigantisch gut aus, die Plätze werden viel detaillierter simuliert, digitalisierte Animationen machen jeden Abschlag zum Erlebnis – doch das Tempo ging dabei verdammt verloren. Auch der High-End-Anwender muß beim Laden eines neuen Parcours angesichts der CD-Festplatten-Rädel eine ordentliche Portion Geduld bewahren. Läßt man diese Trägheiten mal

außen vor, ist der Spielspaß enorm. Gerade bei Golf-Simulationen ist die Optik ein wesentlicher Motivationshebel und die Steuerung erweist sich als ähnlich schneitig wie in alten PGA-Tagen. Mit der vergrößerten Dosisierungsanzeige lassen sich die Bälle ganz geknackst anschießen. Vor allem auf dem Einsteiger-Level kommt man zu raschen Erfolgserebnissen. Links 386 Pa von Access bleibt als realistische Simulation eine Klasse für sich. PGA Tour Golf 486 bietet im direkten Vergleich ein paar Finessen weniger, ist aber leichter zugänglich und mit mehr technischen Gimmicks gespickt. Für Einsteiger oder Gelegenheits-Golfer ist es deshalb die bessere Wahl.

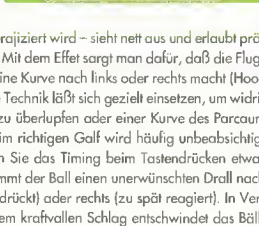
Phase 1: Stärke und Effekt des Schlags wurden bereits festgelegt



Phase 2: Bei der Ausführung werden die Menüs elegant ausgeblendet



Phase 3: Gelände – sofort folgt die Angabe der Schlagweite



die Spielgrafik projiziert wird – sieht nett aus und erlaubt präzisere Resultate. Mit dem Effekt sorgt man dafür, daß die Flugbahn des Balls eine Kurve nach links oder rechts macht (Hook und Slice). Diese Technik läßt sich gezielt einsetzen, um widrige Hindernisse zu überflupfen oder die Angabe des Parcours zu folgen. Wie im richtigen Golf wird häufig unbeabsichtigt verzo-gen: Wenn Sie das Timing beim Tastendrücker etwas verharren, bekommt der Ball einen unerwünschten Drall nach links (zu früh gedrückt) oder rechts (zu spät reagiert). In Verbindung mit einem kraftvollen Schlag entschwindet das Ball-

Berlins einzig wahre Dimension für Video- und Computergames

DE TRUMFFABRIK

SPiEL GAMING



Über 5.000 Befehrbare Spiele!

Aktuel	PC	CD	AMIGA	Aktuel	PC	CD	AMIGA
11th Hour	99,95	129,95	-	Kings Quest Deluxe (1 & 2)	89,95	99,95	-
1942 Pacific Air	99,95	129,95	-	King's Quest II	89,95	99,95	-
Acas of the Deep	89,95	-	-	Larry Legend (1-6)	89,95	99,95	-
Acas of the Deep	89,95	-	-	Legend of Lyndora	89,95	99,95	-
Acas of the Deep	89,95	-	-	Legend of Lyndora II	89,95	99,95	-
Advanced Squad Leader	99,95	-	-	Links 386	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 486	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 500	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 600	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 800	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 1000	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 1200	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 1400	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 1600	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 1800	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 2000	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 2200	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 2400	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 2600	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 2800	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 3000	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 3200	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 3400	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 3600	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 3800	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 4000	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 4200	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 4400	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 4600	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 4800	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 5000	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 5200	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 5400	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 5600	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 5800	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 6000	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 6200	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 6400	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 6600	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 6800	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 7000	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 7200	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 7400	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 7600	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 7800	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 8000	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 8200	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 8400	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 8600	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 8800	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 9000	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 9200	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 9400	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 9600	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 9800	99,95	129,95	-
Amiga	99,95	-	-	Links 10000	99,95	129,95	-

linsen und Photodioden und vorteilhafter, Ledemissionen vorzuziehen. Im 200 DM Festbetrag haben wir 10,50 DM Verrechnung, ab 200 DM ab dem ganzen Spiel umsonst. Post-Versand kostet 8,80 DM, Schiffs-Versand: 2 DM. Disketten - 3 DM. Bei Vorbestellung 50% Vorzahlung. Bei Versand erfolgt wöchentliche und Post oder UPS. Wir gewöhnen an Software und Hardware ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Computersysteme übernommen. Gerne Ausweichstellen ist immer, wenn es nicht zu spät ist, für ein geeignetes Ersatzprodukt. (19,00) Sie ist in Berlin, Hamburg oder Lüneburg, besuch bei neuen Kunden. Es gelten die AGB des Herstellers.

030/6946043

12.00-18.00 h. Versandtelefon Sammelnummer:
Spielerteilnehmer am Hb. Band: 030/694 60 45
Fax-Line: 030/694 42 56

Über 5000 Befehrbare Spiele:
Software zum Antanssen. Heute bestellt,
gestern geliefert! UPS-Versand zum
Postpreis! Berlins größtes Lager -
Himmliche Preise und gottlicher Service -
Probieren und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 10961 Berlin Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Laden)
100m vom U-Bhf Gneisenstraße Versandzentrale und Softwaretempel
Osterstraße 50 - 20259 Hamburg Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Laden)
300m vom U-Bhf Osterstraße - Softwaretempel



Die weißen Pünktchen verdeutlichen beim »Replay« die Flugbahn. Hier erkennt man schön, wie der Ball einen Baum überflieg und sicher auf dem Fairway landete.



Knapp daneben ist auch vorbei: Mißlingt ein Schlag, reagieren die digitalisierten Spielfiguren mit generierter Miene



1990: Der karge Vorgänger PGA Tour Golf



1994: Die Fortsetzung wurde verschönert

chen dann frühlich raschelnd im tiefsten Rough oder geht in einem Sandbunker auf Tauchstation.

Auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad nimmt Ihnen das Programm viel Arbeit ab. Der unsichtbare Caddy pickt nicht nur den Schläger heraus, der in der momentanen Situation am günstigsten wäre. Auf der flexiblen Schlaganzeige wird zudem der Bereich markiert, den Sie bei der Stärke anvisieren sollte, um mit dem Ball das Grün zu erreichen. Der Toleranzbereich ist recht großzügig; man muß nicht millimetergenau arbeiten, um saubere Schläge zu produzieren. Durch entsprechende Einstellungen lassen Sie nicht nur den Wind auffrischen, sondern machen auch den Caddy arbeitslos (Schläger eigenhändig heraussuchen), verbannen die »Idealschlag-Markierung« (selber hochrechnen) und sensibilisieren die Messungen für Schlagstärke und Effet (nur für Leute mit guten Reflexen und noch besseren Nerven).

Sind Ihre Eingaben abgeschlossen, werden die Menüs ausgeblendet, um die Schlagausführung in aller Ästhetik zu bewundern. Danach dürfen Sie mit »Replay« die Aktion erneut studieren: Die Flugbahn des Balls wird dann durch weiße Pünktchen verdeutlicht. Speichern kann man seine Lieblingschläge

allerdings nicht.

Die ausgesprochen liebliche Darstellung der drei Golfplätze erfolgt in drei Detailstufen. Jeder Baum ist eine Augenweide; selbst der Verlauf von Schatten wird berücksichtigt. Das Gelände ist im Gegensatz zum Vorgängerspiel jetzt richtig perspektivisch. Beim Putten entfällt das Umschalten auf eine separate 3D-

Analyse des Grüns: Statt dessen können Sie ein Gitternetz über dem Boden anzeigen lassen, um Unebenheiten besser zu erkennen. Vor dem Putten meldet sich gerne der (abschaltbare) Sportreporter per Sprachausgabe. Verhalten flüsternd, um den großen Meister nicht zu stören, gibt er eine kurze Analyse ab (Hausnummer: »Dieser Putt wird etwas nach links ausbrechen. Wenn er ihn einlocht, hot er ein Birdie geschafft.« – allerdings in Englisch).

Ein Kapitel für sich sind die stolzen Hardware-Anforderungen. Ohne Super VGA, Doublespeed-CD-ROM und 8 MByte RAM bekommt man die schicken 3D-Golfplätze nicht auf seinen Monitor. Die Wartezeiten von Abschlagspunkt zu Ab-

Florian Stangl

PGA Tour Golf 486 besticht spontan durch edle Aufmachung und detaillierte Grafik. Die sorgfältig digitalisierten Gegner erfreuen das Auge durch unterschiedliche Reaktionen bei erfolgreichen Schlägen und die Kammentare aus dem Off senken sich zum beschwärenden Flüstern, wenn der entscheidende Putt ansteht.

Das alles sorgt für die richtige Atmosphäre und freut besonders Solo-Golfer. Nur ein intelligenter Mehr-Spieler-Modus wie die »Recorded Players« von Links Pro fehlt mir noch zum Glück.



Der Ball prallt von der Fahnenstange ab und huppelt aufs Grün



INTERNATIONAL TENNIS OPEN

Elektronikmulti Philips setzt einige Programme seiner Spielkassette CD-i für den PC um. Den Anfang macht diese Tennis-Simulation, deren Unterhaltungswert ähnlich beschränkt ist wie das Charisma von Michael Stich.

Videospiele-Marktführer Nintendo weiß schon, warum er seine höchst populären Mario-Titel nicht für andere Systeme wie Sega oder PC umsetzt. Die Plattformspiele um den schnauzbärtigen Klemptner sind so gut, daß viele Kunden sich alleine deswegen die Nin-

tendo-Hardware zulegen. Philips sieht dies nicht ganz so eng und bringt in Zukunft PC-CD-ROM-Versionen von ausgewählten Entwicklungen seiner hauseigenen Konsole CD-i heraus. Angesichts der Qualität von »International Tennis Open« droht damit kein Schaden beim Hardwaregeschäft: Dieses Sportspiel ist nämlich so schlecht, daß sich deswegen bestimmt niemand die CD-i-Hardware gekauft hätte.

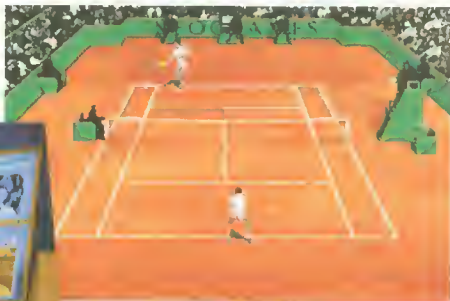
Erstes Verwundern löst die verschwenderische Darstellung des Spielfelds aus. Rund um die Randmarkierungen ist viel unnötige Luft, wodurch Centre Court und Spieler-Sprites unnötig wutzelig geraten. Viel zu lachen hat der bedauerndswere-

te Akteur, der im Zwei-Spieler-Modus vom hinteren Rand aus spielen muß: Durch einen leichten perspektivischen Effekt geriet das andere Ende des Platzes noch eine Nummer schmaler. So läßt sich zumindest das stete Wackeln und Zucken der übel animierten Spielfiguren erklären: Nur widerstrebend scheinen die digitalen Akteure auf Sand, Rasen oder Kunststoffbelag zu schlurfen.

Sie bestreiten Schaukämpfe gegen Mensch bzw. Computergegner oder kämpfen sich bei einem von drei Turnieren bis ins Finale vor. Doppel-Wettbewerbe sind leider nicht vorgesehen. Dafür gibt es drei Schwierigkeitsgrade und zuschaltbare Computer-Schlaghilfe: Sie müssen nur den Feuerknopf drücken, das Programm führt dann die ideale Technik aus. Vor allem für den Sound wird die CD ausgereizt. Ordentlich digitalisierte Publikumsreaktionen und passende Sprachkommentare eines Sportreporters steigern die Atmosphäre; bei der übersetzten Version sogar komplett in Deutsch. Zugunsten eines flotten Spielflusses läßt sich das Digi-Plappermäulchen auch ausschalten. Unterbrechungen beim 5-Satz-Marathon sind dank Speichern des Zwischenstands kein Problem. Und holzen Sie trotz der einfachen Steuerung nur Grausamkeiten zusammen, hilft eine Trainingsrunde mit der Ballmaschine. (hl)



Ein kurzes Video zeigt den Gegner: Seine mentale Kraft bezieht er aus kuscheligen Augenblicken mit dem Schmusehandtuch.



Mikroben-Tennis mit schönem Sandplatz-Farbverlauf

heinrich lenhardt

Wir Tester von PC Player sind ja tief in unserem Herzen gutmütige Burschen und stets auf der Suche nach positiven Aspekten. Stellen wir also erst einmal fest, daß in punkto PC-Tennis seit längerem eine Dürreperiode herrscht; da freut man sich über jede Neuerscheinung. Und der Sound ist bei Philips' CD-ROM-Debut wirklich erfrischend mit realistischen Publikums-Samples und einfühlsamem Sprachausgabe-Kommentar.

Mit einem dicken Doppelfehler hat sich das Programm aber selber abgeschossen: A) peinliche Grafik, bei der sich jedes Diskettenspiel schämen müßte und B) magerer Steuerung mit einem zu Tode beruhigten Spielablauf. International Tennis mag allenfalls absolute Einsteiger erfreuen: Im computerunterstützten Dilettanten-Modus hat der naturischste Sportversager echte Siegeschancen. Ansonsten: angenehme Nachtruhe.



international tennis open

286/386	VGA	Super VGA	Soundblaster	3 Blaster Pro	General MIDI	CD-Audio	Joystick
Spieltyp	Sportspiel		Freies RAM: min. 540 KByte				
Hersteller	Philips/Infogames		Festplattenplatz: ca. 7 MByte				
Ca.-Preis	DM 90,-		CD-Belag: ca. 220 MByte				
Kopierschutz			Besonderheiten:				
Anleitung	Englisch: gut		Zwei-Spieler-Modus (nur gegeneinander; Doppel nicht möglich).				
Spieltext	Englisch: gut (auch Sprachausgabe, Dt. Vers. in Vorbereitung)		Wir empfehlen: 386 (min. 16 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.				
Bedienung	Befriedigend						
Anspruch	Für Einsteiger						
Grafik	Ausreichend						
Sound	Gut						

38

TORNADO

Kostenlose
Beilage
CDROM version
ROYAL NAVY
HELICOPTER
SIMULATION



"Eine ausgezeichnete Simulation mit
viel Liebe zum Detail" PC Review - 9/10
"Tornado ist einfach hervorragend.
Die Spieltiefe, Die Realitätsnähe."
PC Zone - 93%, Classic Award

Zwei ausgezeichnete Flugsimulationen!

FALCON



"Die Grafik ist umwerfend. Der
Spielablauf ist schnell und ergreifend."
PC Review - 9/10
"Überragende Realitätsnähe und
Spannung." PC Home 90%

3.0



PC Screen Shots



NEURODANCER



...und wenn jemand überhaupt keine Ahnung von Computern hat, föselt er gerne über »Cyber-Sex«.

Neurodancer liefert etwas Gesprächsstoff für die nächste Wichtigtuer-Stehparty, aber weit und breit kein Spieldesign.



Weiterbericht und Schuldeneintritt: Der Humor der Drumherum-Videoclips hält leider nur kurze Zeit vor

Tornen und täuschen ist das Motto der Stunde für erotisch ambitionierte Software. Einprägsame Titel wie »Strip Poker« oder »Mehr Busen, Teil 2« transportieren wenigstens eindeutige Messages an die Zielgruppe. Arglose Spieler, die im Händlerregal ein gewisses »Neurodancer« beschnuppern, haben hingegen Zuordnungsschwierigkeiten: Das könnte ja ein richtiges Spiel sein? Durch die Erforschung geheimnisvoller 3D-Labyrinth mit einem ferngesteuerten Roboter greifarm verdient man sich die nötigen Credits, um das örtliche Cyber-Datennetz anzupapen. Die drei »Neurodancer« sind hier abrufbereit wie eine Pizza und räkeln sich erst dann für den geneigten User, wenn er genug Bonität vorweisen kann – an solchen sorgfältigen Geschäftspraktiken kann sich die Deutsche Bank noch was abgucken.

Ein paar witzige, technisch akzeptable Drumherum-Videoclips erwecken den Eindruck, daß man hier bei einem durchaus professionellem Programm gelandet ist. Die kurzen Amüsament-Häppchen von der Wetterbericht-Veralberung bis zur Anrufbeantworter-Massage sind aber nur Deko für den kargen Inhalt: leider kein virtueller, sondern reichlich realer Müll. Durch die 3D-Unterwelt kämpft man sich zu Sicherungskästen vor, wo man einige Sekunden lang seine Credits abzapft. Ziehen Sie den Greifarm nicht schnell genug zurück, gibt es einen

Gefälliger Augenaufschlag, dann muß das Hemdchen dran glauben

Strafzettel nebst Rausschmiß aus dem Tunnelreich. Macht nix, spätestens nach der dritten Session entdeckt man den kleinen, aber farblich markanten Punkt auf dem Bildschirm, der durch wiederholtes Anklicken den Kontostand wuchern läßt. Spätestens hier läßt Neurodancer die Maske des »Spiels« fallen: Klar geht es nur darum, drei mild erotische arbeitslose Schauspielerinnen bei unpraktischen Ausziehtechniken der Kategorie »nestel-nestel« zu beobachten. Höhepunkt der Interaktivität: Mit schweißnasser Hand dürfen Sie das Kleidungsstück anklicken, welches als nächstes unter Begleitung beherrlicher Hüftenrotationen für den Wäschekorb freigegeben wird. Einziges langfristiges Ziel ist das Beglotzen der Entpackungsaktionen aller drei Damen bis ins Endstadium. Daß aus den tänzerischen Darbietungen kein Quicke wird, garantiert Quick Time: Die Langsamkeit dieses Software-Systems (Hilfe, eine Macintosh-Umsetzung!) in Verbindung mit Windows beschert auch Doublespeed-Usern zahlreiche Momente erzwingender Beschaulichkeit. (H)

heinrich lenhardt

Nun lasst fahren alle Hoffnung: Eine Viertelstunde lang wird hier ein Spiel vargetüschelt, doch dann mündet Neurodancer in die eher peinliche als prickelnde Begutachtung einiger Teilnehmerinnen des Hausfrauen-Bauchtanzkurses. Dank des eingebauten, höchst offensichtlichen Schummeltricks hat man sich in kürzester Zeit ans Ziel vargetastet und darf zur Strafe eine Woche

schlechte Laune schieben: Wie konnte ich nur gutes Geld für das blödsinnige Software ausgeben... Und der Lustwert? Im Vergleich zum derben Durchschnitt landläufiger Erotaware bewahren sich die Neurodancers zumindest einen Hauch von Ästhetik. Die triebgeplagte Zielgruppe sei aber gewarnt: Je angezogener die Dornen, desto besser sehen sie aus.



neurodancer

128k 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5.0 Blaster Pro General MIDI CD-Audio Maus Joystick

Spiel-Typ	Interaktive Strip-Trilogie	Freies RAM: min. 8 MByte unter Windows 3.1
Hersteller	Pixis	Festplattenplatz: ca. 1 MByte
Ca.-Preis	DM 100,-	CD-Belegung: ca. 480 MByte
Kapiererschutz	–	Besonderheiten: Begutachtung dreier Entkleidungskünstlerinnen. Cheat-Modus eingebaut.
Anleitung	Englisch; befriedigend	Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Doublespeed-Lautwerk.
Spieltext	Deutsch; mittelschwer (auch Sprachausgabe)	
Hilfemenu	Befriedigend	
Anspruch	Für Einsteiger	
Grafik	Befriedigend	
Sound	Ausreichend	





Außer der Sprachausgabe gibt es nichts Neues

INHERIT THE EARTH

Die Erde in ferner Zukunft. Die Menschen sind verschwunden und intelligente Tiere bevölkern die Planeten. Unter ihnen ist der Fuchs Rif, der bei einem Rätselwettbewerb beschuldigt wird, eine geheimnisvolle Kugel gestohlen zu haben, die das Wetter variiert. Mit dem Cursor klickt der Spieler Gegenstände im Grafikerster und ein paar Verben zwecks Objekt-Manipulation an. Aus Gesprächen mit anderen Personen erfahren Sie wichtige Hinweise, ohne die man schnell in einer Sackgasse landet. Die Rätsel sind simpel aufgebaut und leicht zu lösen. Mehrere Labyrinth müssen erforscht werden, wobei es sich empfiehlt, Karten mitzeichnen: Das Programm bietet keine Automapping-Funktion.

Spielerisch hat sich gegenüber der Diskettenversion nichts getan, nur unterhalten sich jetzt alle Personen per englischer, sehr guter Sprachausgabe miteinander. (fs)

florian stangl

Komplexer ist Inherit the Earth auf der CD nicht geworden. Doch die stimmungsvolle Story und die schön skizzierten Charaktere machen diesen Mangel teilweise wett. Die durchgehende Sprachausgabe sorgt für mehr Atmosphäre als in der Disketten-Version, ist aber kein unverzichtbarer

Bonus. Wer des Englischen nicht hundertprozentig mächtig ist, läßt sich den Text parallel ins Bild einblenden. Größter Kritikpunkt neben den simplen Rätseln ist das zeitaufwendige Umherlaufen. Das führt schnell zu Frustration und ungeduldigem Herumrutschen auf dem Stuhl.

inherit the earth



286	386/486	VGA	Soundblaster	S'Blaster Pro	General MIDI	Moss
Spieler-Typ	Adventure	Freins RAM: min. 590 KByte RAM + 1 MByte EMS				
Hersteller	World Computing	Festplattenplatz: ca. 1 MByte				
Co-Preis	DM 110,-	CD-Belagung: ca. 480 MByte				
Kopierschutz						
Anleitung	Englisch; befriedigend	Besonderheiten: Einfaches Adventure mit familiengerechter Aufmachung. Deutsche Version in Vorbereitung.				
Spieltext	Englisch; viel (Sprachausgabe)					
Bedienung	Gut	Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.				
Anspruch	Für Einsteiger					
Grafik	Befriedigend					
Sound	Befriedigend					



MS-DOS

1940 Pacific Air War Handbuch deutsch	97,00
Access the Drive Kompatibel deutsch	57,00
Act of the Deep Kompatibel deutsch	77,00
AdComer Kompatibel deutsch	61,00
Amorsoft Pac. Anleitung deutsch	49,00
Amsoft Kompatibel deutsch	59,00
Animat Data. World Cup Edition engl. deutsch	59,00
Battle Isle I Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle II Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle III Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle IV Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle V Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle VI Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle VII Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle VIII Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle IX Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle X Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XI Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XII Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XIII Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XIV Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XV Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XVI Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XVII Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XVIII Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XIX Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XX Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XXI Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XXII Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XXIII Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XXIV Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XXV Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XXVI Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XXVII Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XXVIII Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XXIX Kompatibel deutsch	59,00
Battle Isle XXX Kompatibel deutsch	59,00

CD-ROM

1940 Pacific Air War Handbuch deutsch	119,00
Access the Drive Kompatibel deutsch	119,00
Act of the Deep Kompatibel deutsch	119,00
AdComer Kompatibel deutsch	119,00
Amorsoft Pac. Anleitung deutsch	119,00
Amsoft Kompatibel deutsch	119,00
Animat Data. World Cup Edition engl. deutsch	119,00
Battle Isle I Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle II Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle III Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle IV Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle V Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle VI Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle VII Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle VIII Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle IX Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle X Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XI Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XII Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XIII Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XIV Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XV Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XVI Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XVII Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XVIII Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XIX Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XX Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XXI Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XXII Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XXIII Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XXIV Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XXV Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XXVI Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XXVII Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XXVIII Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XXIX Kompatibel deutsch	119,00
Battle Isle XXX Kompatibel deutsch	119,00

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTyps)
VORLASSE 65, - LIPS-NACHNAME 15, - POST-NACHNAME 9,-
AUSLAND NUR EUROSCHIEK PLUS DM 25,-

MO - DO 8.30 - 18.00, Freitags 8.30 - 16.00 Uhr
02103 - 3 10 41 oder 02103 - 4 20 88
oder SCHREIBEN SIE UNZ:
POSTFACH 404 - 40704 HILDEN
Kein Ladenverkauf, nur Versand



THE HIDDEN BELOW

Mit dem Messer in der Hand für ein mansterfreies Land: Ein deutsches Programmteam schickt Sie in 3D-Labyrinth, um Aliens effektiv zu zerlegen. Das hatten wir doch schon mal...?

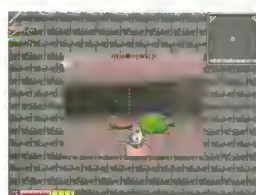
Spiel-test



Es vergeht eigentlich kein Tag, an dem die Erde nicht von irgendwelchen übellaunigen Außerirdischen heimgesucht wird. Gottlob gibt es ständig lebensmüde Erdlinge, die den Kampf mit den Invasoren aufnehmen. In »The Hidden Below« ist es ein ganz normaler Privatdetektiv, der bei einer Routineuntersuchung auf ganze Horden von Aliens stößt, die sich in den Kellergewölben einer Fabrik tummeln. Er wird gefangen genommen, kann fliehen und versucht anfangs nur mit einem Messer bewaffnet, seine Häsher in die ewigen Jagdgründe zu schicken. Dabei sieht der Spieler die Räumlichkeiten in stufenloser 3D-Grafik – »Terminator Rampage« oder das mittlerweile indizierte »Doom« lassen grüßen.

Auf den ersten Blick wirkt »The Hidden Below« wie ein alter Bekannter. Das Grafikenster beherrscht den Bildschirm, am linken Rand werden die Waffen angezeigt und unten ragt

eine Hand mit der gewählten Waffe in den imaginären Raum. Beim Gehen schwingen Raum und Hand mit, die Schritte hallen hohl in den leeren Gängen. Richtig fließend animiert sind die Bewegun-



Mit einem verkleinerten Grafikenster läuft The Hidden Below auch auf langsameren Rechnern zufriedenstellend



Den Spieler erschrecken weniger die Gegner als vielmehr deren wenig appetitliche Darstellung

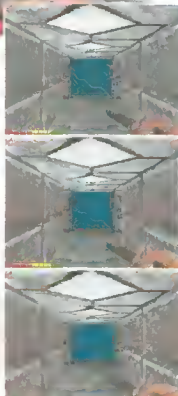


Hohe Räume wechseln sich mit niedrigen Gängen ab

gen nicht und wenn der Raketenwerfer in Aktion tritt, ist erst mal eine kurz Zwangspause angesagt. Der zuschaltbare Hires-Modus macht's noch schlimmer, denn die minimal bessere Grafik wird dem Spieler durch den enormen Geschwindigkeitseinbruch madig gemacht.

Das düstere Design der insgesamt 20 Levels hat dennoch seine Reize. Denn das 3D-Grafiksystem von Hidden Below ermöglicht neben Blicken nach oben und unten auch schiefe Ebenen sowie runde Röhrengänge. Es gibt lange, dunkle Gänge, große und runde Räume sowie niedrige Korridore, durch die der Spieler kriechen muß. Treppen sind ebenso vorhanden wie Aufzüge, Geheimgänge oder Laufbänder. Manche Räume erreichen Sie nur, wenn vorher Schalter umgelegt oder farbige Schlüssel gefunden wurden.

Zu Beginn ist der Spieler lediglich mit einem großen Messer Marke »Rambo« ausgerüstet, doch schon bald wird das Waffenarsenal nach allen Regeln der Kriegskunst aufgestockt. Neben einer Pistole und Gewehren verschiedener Kaliber gibt es nach Flammen- und Raketenwerfer, Minen und Handgranaten sowie Äxte unterschiedlicher Größe. Trotz des umfangreichen Vorrats an Mordwerkzeugen befürchten die Programmierer keinen Ärger mit der Bundesprüfstelle, die ja



Die hohe Auflösung (oben) unterscheidet sich kaum von der Standard-Darstellung (mitte). Nur der schnellste Modus (unten) ist arg pixelig.



Nach einmal ins Gewühl: Eines der schnellsten Plattformspiele erlebt seine technisch beeindruckende Neuauflage.

H heute vor 16 Monaten: Wir waren alle jünger, hatten mehr Hooore und der TSV 1860 war noch nicht in die Bundesliga aufgestiegen. Neben solchen elementaren Säulen des menschlichen Daseins verschoben sich auch die Maßstäbe im Actionspiel-Genre. »Jump-and-Runs«, Reaktions- und Klettertests mit viel Gehölz und ein bisschen peng-peng, waren einst auf PCs rar wie freie Parkplätze im Pöngger Gewerbegebiet. Als vor gut einem Jahr Gremlin seinen Amigo-Hit »Zool« für den PC umsetzte, war das Staunen groß: Das überaus flotte, grafisch niedliche Programm war gerade das Richtige für den Action-Nachholbedarf. Heute ereilt uns »Zool 2«, doch wir reiben uns nicht mehr ganz so verwundert die Augen: Mit Titeln wie »Cool Spot«

Bunter als der Vorgänger, aber spielerisch kein großer Fortschritt



Mystische Klettertaur:
Zool riskiert ein Auge

ist der Action-Hunger in den letzten Monaten befriedigt worden. Für Zools zweiten Auftritt wurde die Grafik aufgemöbelt: Die fünf Levels, süßlich in je drei Abschnitte unterteilt, sind wesentlich farbenfroher als der Vorgänger. Spielerisch wagte man wenig Experimente: Sie flitzen in Höchstgeschwindigkeit durch die verwinkelten Stufen, folgen einem Pfeil Richtung Ausgang, klettern an Wänden hoch und beschließen die kunterbunten Schmutzboesewichte. Rummst Zool das Logo eines Spon-

sors on (ein englischer Süßwaren-Hersteller, aufregend), springt ein Extra dobei raus. Unverwundbarkeit oder miballender Schatten sind bekannt; neu ist die Suche nach drei Ringen pro Abschnitt. Zu Spielbeginn wählt man außerdem zwischen Zool und seinem weiblichem Pendant, was keine dramatischen Auswirkungen auf den Spielablauf hat. Die fröhlich-bunte Unübersichtlichkeit von Teil 1 blieb ebenso erhalten wie die beeindruckende Menge an Objekten. Ganze Berge Bonus-bescherender Gegenstände und quirliger Gegner laufen auf. Diffizile Sprung- und Kletter-Kombis sind zur Meisterung mancher Klippe notwendig; neben dem hohen Tempo sorgt eine gewisse Schliddrigkeit unserer Spiel-

figur für Verwirrung. Schwindelfreie Naturen lassen sich dann auch angesichts von Sackgassen nicht schrecken: Hakt unser Held gegen manche vermeintliche Mauer, ackert er sich einen Geheimgang frei.

Die CD-ROM-Version bietet außer ein paar entbehrbaren Intro-Animationen keine nennenswerten Erweiterungen.

(hl)

heinrich lenhardt

Natürlich wirkt Zool 2 im direkten Vergleich netter als sein Vorgänger. Die ahnend schon manierliche Grafik wurde nochmals verbessert, die Musik ist von höchster Knackigkeit und im Detail gibt es sogar eineinhalb neue Spielideen zu bestaunen. Wenn man nichts gegen Hektik hat, spielt sich der Nachfolger ganz solide.

Aber: Herrsche var Jahresfrist nach Jump-and-Run-Natstand, gibt es mittlerweile reichlich Alternativen. Virgins Cool Spot hat mehr Charme und spielerische Qualitäten;

Epic Megagames legt demnächst das umfangreiche Jazz Jackrabbit var. Actianfans werden es sich da schon zweimal Überlegen, ab sie sich auch noch das nicht sanderlich abwechslungsreiche Zool 2 zulegen wollen.

Ein hübsches, buntes Spielchen, das Fans des Vorgängers nicht enttäuschen wird. Nur inhaltlich hat sich Gremlin zu wenig Mühe gegeben. Eine Aufwertung gegenüber der letztjährigen Gesamtwertung von Zool Numero Uno ist deshalb für die Fortsetzung nicht drin.

Zool 2

286 386/486 VGA

Star War Soundblaster

3.5" Disk 4.5" Disk 5.25" Disk

Joystick

Spieler-Typ	Jump-and-Run	Freies RAM: min. 550 KByte
Hersteller	Gremlin	Festplattenplatz: ca. 1 MByte
Ca.-Preis	DM 90,-	Besonderheiten:
Kopierschutz	Narige Drehscheiben-Abfrage	Drei Schwierigkeitsgrade.
Anleitung	Deutsch; befriedigend	
Spieltext	Englisch; wenig	Wir empfehlen: 386er
Bedienung	Befriedigend	(min. 25 MHz) mit 1 MByte RAM
Anspruch	Für Fortgeschrittene und Profis	und Digital-Joystick.
Grafik	Gut	
Sound	Gut	

69

Hurra Deutschland

Heute
schon
gewählt?

GUM

PROMOTION SOFTWARE

Rainbow
Arts

Entwickelt von Promotion Software GmbH, Tübingen, in Zusammenarbeit mit GUM GmbH, Köln. "Hurra Deutschland" ist eine Produktion der GUM GmbH, Köln.
Lizenziert an Rainbow Arts ©. Rainbow Arts ist ein Label der Softgold Computerspiele GmbH.

Hall of Fame

Große Goloxien und komplexe SF-Szenarien sind keine Erfindung der 90er Jahre. In grober CGA-Vorzeit leistete Binary Systems Pianierarbeit mit seinem richtungsweisenden Erforschungs- und Handelsspiel.

Ein neues Spiel zuerst auf dem PC vorgesetzt zu bekommen, war Ende 1986 reichlich exotisch. Vor allem, wenn es eine Grafikkarte (Luxus!) benötigte. Im Gegensatz zu »Wizardry 1« und Infocom-Adventures, den einzigen nennenswerten PC-Spielfreuden Mitte der 80er, verlangten die Protze von Electronic Arts doch allen Ernstes eine CGA-Karte für ihr »Starflights«. Kein leichtes Unterfangen in jenen Tagen, als PCs reine Schreibkisten waren und man den Kollegen Michael »Funkschau« Lang unter Aufbietung aller List von seinem System weglocken mußte. Dem war seinerzeit als einzigem Mitglied unserer Redaktion das Statussymbol eines CGA-Systems mit Farbmonitor vergönnt – und zudem war's eine von diesen neumodischen 8-MHz-Turbokisten. Das SF-Erkundungsspiel des Programmiererteams Binary Systems war auch inhaltlich seiner Zeit voraus. In einer Ära, in der 8-Bit-Action wie »Ghosts'n Goblins« die Hitlisten anführte, mutete es schon gigantisch an, eine ganze Galaxis zu erkunden: Hunderte von Sonnensystemen mit Planeten, die man alle einzeln anfliegen konnte. Dazu kam der Rollenspiel-Faktor dank Generierung einer Crew aus verschiedenen Rassen mit individuellen Ausbildungen. Für den Handelsaspekt sorgte das Schürfen von Rohstoffen und Einsacken fremder Lebensform auf anderen Planeten, die man

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ...es noch vor Starflight 2 eine Wiederveröffentlichung des ersten Teils gab? Grund: Das ursprüngliche CGA-Programm wurde mit EGA-Grafik zu voller 16-Farben-Pracht aufgewertet.
- ...Starflight-Erfinder Joe Ybera gerade sein neuestes Spiel veröffentlicht hat? »Alien Legacy« erscheint bei Dynamix und wird in dieser Ausgabe getestet.
- ...daß wir ab sofort auf eine Gesamtwertung bei der »Hall of Fame« verzichten? Eine faire Bewertung scheitert an der Zwickmühle »Beurteilt man ein Spiel nach dem damaligen Erregungswert oder heutigen Maßstäben?«.

STARFLIGHT



Beim Anheuern von putzigen Aliens sind Finger-spitzengefühl und gute Englischkenntnisse gefragt

Auch ein Spiele-Universum mit bescheidenen 16 Farben kann für Spannung sorgen

auf der Heimatbasis verramschte. Vom Profit leistete man sich bessere Waffen, Triebwerke und Schilde.

Das Starflight-Universum ist vor allem eines: groß! Ständig äugt der Spieler bange auf die Spritanzeige, denn wer zwischen den Sternen strandet, kann

höchstens auf den (teuren) Abschleppdienst hoffen. Trotz des 4-Farben-Handicaps wurde jeder Planetenbesuch zum Erlebnis. Die seinerzeit in Spielen höchst ungewöhnliche Fraktalgrafik sorgte für ein paar perspektivische Standbilder bei Start und Landung. Das war anno 1986 schon recht beeindruckend; in meinem ersten Starflight-Test vor knapp sieben Jahren steigerte ich mich in euphorische Verückung wie »Für PC-Verhältnisse bekommt man gute, teilweise animierte Grafik und sogar eine Art Titelmusik geboten«.

Komplexität und Anspruch von Starflight setzten jahrelang Standards. Umsetzungen für Amiga und das Videospiel Mega Drive wurden grafisch etwas aufgewertet; der Kern blieb unverändert. Auf PCs erschien 1990 noch »Starflight 2«, bei dem der Handelsaspekt in den Mittelpunkt rückte. Der Nachfolger geriet aber etwas langsam und ideenarm. Tapfer auf gehobenes EGA-Niveau getrimmt, hielt er nicht mit den technischen Entwicklungen Schritt. Auch der kargen Bedienung haftete mittlerweile ein altmodisches Flair an.

Für alle Spiele-Veteranen bleibt Starflight ein Meilenstein, der viele neuzeitliche Erforschungsspiele nachhaltig beeinflusst hat. Vor allem zeigte dieses Juwel der 80er Jahre, daß man auch mit vier Farben und ein paar hundert KByte ein unglaublich komplexes Spiel mit packender Atmosphäre schaffen kann. So manche Softwarefirma, die ganze CD-ROMs mit »interaktiven Filmen« zumüllt, möge sich daran ein Beispiel nehmen. (hl)



Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer seiner »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buhl) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



**Heinrich
Lenhardt**



**Baris
Schneider**



**Jörg
Langer**



**Florian
Stangl**

T I T E L

ALIEN LEGACY



BATTLE BUGS



CLOCKWIZER



HEIMDALL 2



HURRA, DEUTSCHLAND



ISHAR 3



LODE RUNNER



MANCHESTER UNITED CHAMPIONS



PLANET FOOTBALL



SYSTEM SHOCK



WORLD WAR II FLIGHT KIT



ZOOL



BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE



EPIC PINBALL



FALCON GOLD



HIDDEN BELOW



INHERIT THE EARTH



INTERNATIONAL TENNIS OPEN



NEURODANCER



PGA TOUR GOLF 486



PINBALL DREAMS DELUXE



SUBWAR 2050



ZUM TEUFEL MIT DEM TÜV

Die heutigen Alter Egos aus der Shareware-Spielewelt: Ballernder Verkehrsamtsbediensteter, kriegender Sklavenbefreier und häßlicher Turmentdecker.

T.D. 2192

Im Jahre 2192 beschäftigt sich das »Traffic Department« (Verkehrsamt) nicht mit Straßenausbesserungen oder Schilderaufstellen. Stattdessen schickt es hochmoderne Schwebegleiter in die Schlocht gegen fiese Gongs, die die Stadt terrorisieren. Eine Auftragsbeschreibung sorgt jeweils für Klarheit, Dialoge zwischen der Heldin und ihren Kollegen verbinden die Missionen. Die Gespräche lassen sich entweder in der »rüden« Variante verfallen, in der schon einmal (wir schlockern alle entsetzt mit den Ohren) der Begriff »Penis« auftaucht, oder in einer jugendfreien Nachbearbeitung. Für besorgte Eltern erklärt das Programm sogar, wie der »böse« Wortschatz dauerhaft gelöscht werden kann.

Die 20 Missionen bestehen meist darin, bestimmte Gegner auszuschalten oder befreundete Vehikel zu beschützen. Dabei hilft einerseits eine jederzeit zuschaltbare Gesamtkarte der Stadt, andererseits eine Art »intelligenter Richtungspfeil«. Dieser umkreuzt das eigene Gefährt und zeigt immer dorthin, wo sich das nächste Ziel befindet. Sie schießen mit Losern und einem begrenzten Raketenvorrat auf die bösen Feinde. Manche Schiffe verfügen zusätzlich über einen Nachbrenner, bei Nocheinsetzen hilft eine Infrarot-Ausrüstung.

Im Laufe des Spiels lernen Sie neue Schiffstypen kennen, die stärker gepanzert und schneller sind. T.D. 2192 bietet in der Vollversion (kostet rund 60 Mark) zwei weitere Kampagnen und neue Stöche. Obwohl die Kämpfe aufgrund der großen Sprites und der hohen Scrollgeschwindigkeit hektisch und unübersichtlich ablaufen, macht das Programm aufgrund seiner Missionsstruktur Spaß. Im Hauptmenü lassen sich Spielstände speichern.



T.D. 2192: Da freut sich der engagierte Verkehrsamt-Pilot

Depth Dwellers

Die Programmierer von »Depth Dwellers« haben sich augenscheinlich vom mittlerweile in Deutschland indizierten »Doom« inspirieren lassen. In einer dreidimensional dargestellten Umgebung ballert man fleißig auf zahlreiche Antagonisten, sammelt Munition und Verbandszeug sowie ob und zu mal eine bessere Waffe auf. Technisch und spielerisch kann Depth Dwellers zwar nicht mit dem Vorbild konkurrieren, dafür aber hat es eine Besonderheit zu bieten: In der Vollversion

soll man laut Readme-Datei auf sogenannte »Stereographics« umschalten können, die zusammen mit der beiliegenden 3D-Brille einen echten räumlichen Effekt erzeugen sollen. In der Shareware-Version muß man mit der normalen Grafik vorlieb nehmen, das alles andere als schön ist. Besonders Personen sehen aus der Nähe betrachtet ungeheuer klobig aus – auch bei »hoher« Detailstufe. Standard-Features wie das Gleiten nach links und rechts wurden brov eingebaut, außerdem ist das Springen und Kriechen möglich. Liegt man übrigens bewegungslos am Boden, wird man selbst von direkt über einem stehenden Bösewichten nicht getroffen.

Ihre Aufgabe besteht darin, in einer riesigen Mine Skloven zu befreien und verlorene Pläne der Widerstandsbeziehung gegen das böse Regime zu finden. Die Level sind viereckig aufgebaut, es gibt keine Steigungen oder Schrägen. Am meisten vermißt man eine Karte oder Automapping-Funktion; das Finden von Geheimtüren gerät so zur Quol. Die Registrierung kostet Sie 39 US-Dollar, zusätzlich werden 10 US-Dollar für Verpackung und Porto fällig. Neben der 3D-Brille gibt's dafür zwei weitere Episoden.



Die Grafik von Depth Dwellers lehrt bei näherer Betrachtung das Fürchten...



Depth Dwellers: Der gerade eintretende Adversarius wird kräftig beharkt

Mystic Towers

»Mystic Towers« zeigt Ihre Umgebung in isometrischer 3D-Sicht und erinnert auch sonst an das alte Action-Adventure »Cadaver«: Ihre Spielfigur kann zaubern, hüpfen und Dinge schieben, ziehen sowie stapeln. Ziel ist es, einen Turm vollkommen von Monstern zu befreien. Sie haben neun Leben zur Verfügung; gestarben wird zudem erst, wenn Ihre Lebensenergie auf Null gesunken ist. Dies kann aber schneller geschehen, als man glaubt: Kaum sind Sie durch einen Gift-Kümpel marschiert, als die am rechten Bildschirmrand befindliche Balkenanzeige auch schon rasch dem Nullpunkt entgegenschießt. Nicht minder belastend für die Gesundheit sind die Monster, von denen es recht unterschiedliche und meist sehr putzig aussehende Exemplare gibt. Zur Wehr setzt sich unser kleiner Turmspezialist durch verschiedene Zaubersprüche: Teleportation, Heilen, Giftwolken und Feuerbälle sind Beispiele seines Repertoires.

Die Bedienung ist nach kurzer Eingewöhnungszeit recht einfach. Je nach Situation führt das Drücken des Feuerknaps zu anderen Ergebnissen: Steht man vor einem Schalter, so wird dieser betätigt, liegt vor dem Helden ein Gegenstand auf dem Boden, grabst er sich diesen. Ansonsten bewirkt der Feuerknopf das Losschicken des gerade ausgewählten Zauberspruchs in Blickrichtung.

Mystic Towers ist ein waschechtes Action-Adventure und für ein Shareware-Spiel von guter Qualität, auch Grafik und Sound sind absolut zufriedenstellend. Die Vollversion (29 US-Dollar) bietet neben einigen Cheats die obligatorischen Zusatzlevels, in diesem Fall also weitere Türme. (la)



Das höfliche Etwas links ist kein Monster, sondern Ihre Spielfigur

PC PLAYER 10/94

TOPSHARE

Erika Röpke
Wilhelm Buschstr. 41
38723 Seesen-Rhüden
Tel. 05384/1680
Fax. 05384/280
BTX röpke#

Bei Bestellung von mindestens 3 CD's 1 Überraschungs CD GRATIS

Exotik CD-ROM
ab 18 Jahren nur gegen Altersnachweis

Exotik Exotik Spide	28,-
Starpoid	25,-
Strip Poker	28,-
EXOTRUS	30,-
Woman of Venus	35,-
Rastaman	30,-
Wei Dreams 1-3 Je	28,-
Local Girls	30,-
Exotical Girls	30,-
Pin Up Girls 2	59,-
Amateur Models	59,-
American Girls 1-2je	69,-
3-D Dream Girls (mit Brille)	69,-

7th Guest	69,-
Chestnuter 4000	49,-
Critical Path	69,-
Mad Dog McGree II	89,-
Mega Race	59,-
Quantum Gate	69,-
Shuttle	59,-
Iron Helix	59,-
Microcom	65,-
Beneath a Steel Sky	89,-

Chronik d. 20. Jhd.	189,-
Microsoft Encarta 94	149,-
GLOBAL EXPLORER	89,-
Funkpläne 1/93	52,-
Rosche Medizinisches Wörterbuch	149,-

NEU

ELVIS ON CD-ROM	53,-
Viktor 3D (mit Brille)	59,-
Aufskatalog von A-Z	49,-
Microsoft Art Gallery	139,-
Microsoft Bookshelf	149,-
Das Große Lexikon	39,-
Microsoft Cinnamon 94	99,-
hard Days Night	49,-
Rock'n Roll Years	59,-
Themenpark deutsch	99,-
Tremore Pack 1 10 CD's	94,-
Crossword Sensation d.	55,-
Berlin Handbuch Lexikon	92,-
DTP Grafiken (mit Handb.)	69,-
Multimedia Kirchenstunde	35,-
Woodstock	115,-

DISKETTESPIELE

Themenpark DV	72,-
Beneath a Steel Sky DV	66,-
Streetfighter 2	36,-
VIFA Soccer DV	68,-

Versandkosten:
Vorkasse 5,-DM
Nachnahme 10,-DM
Ausland nur Vorkasse 10,-DM

Gutschein 5,- DM
wird beim Kauf von
CD-ROM

angerechnet
Preisliste kostenlos!
Pro Bestellung einmal

pcplay/1104

SOFTWARE-TO-GO

COMPUTERSPIELE
ANWENDER
SOFTWARE
ERWACHSENENECKE

CD-ROM
HARDWARE
ZUBEHÖR
REPARATUREN
FACHLITERATUR

Motherboard
486 DX2 66 MHz
DM 799,95
CD-Rom 1 300 KB
ab **DM 229,95**

esplante ATBUS
540 MB
DM 599,95
-bundelbatter 16
DM 229,95

Ein Fighter HD **DM 99**
Megarace CD **DM 69**
Pacific Sa HD **DM 69**
Night Owl 13 CD **DM 49**
Flas Soccer HD **DM 79**

Summs 1 MB
DM 69,95
auch Versand möglich
Verkauf solange Vorrat

TESTKAUF
VON
COMPUTER
SPIELEN

NUR LADENVERKAUF
KEIN VERSAND
KEIN PORTO
NUR BEKANTUNG

Karlsh. 59
64285 Darmstadt
Tel.: 06151/295101
Fax: 06151/295104

Schwalbacherstr. 36
65183 Wiesbaden
Tel 0611/406210
fax. 0611/404326

SOFTWARE-TO-GO

Computershop
ist ein Franchiseunternehmen.
Interessiert?
Schreiben Sie an

CREATIVE
Horn 17
64372 Ober-Ramstadt



»Girlfriend«

DIE KLEINE

AUSZIEH-PUPPE

Lang erwartet, endlich da und schlimmer als befürchtet: Die Freundin aus der DOSe. Willkommen in der Welt der »World's First Artificially Intelligent Virtual Woman«. Tippen Sie bitte langsam, die Dame ist bland.

1. Akt: Vorspiel

»The World's First Artificially Intelligent Virtual Woman« hatte gerade einen Orgasmus. Wie schön für sie. Beim Tester regt sich nix, dafür ist sein Gesicht um so länger. Eigentlich wollte er ein wenig mit ihr plaudern, doch nach 12 Sekunden strippste sich Suzy die Kleider vom Leib. Nur sah man auf dem Bildschirm davon herzlich wenig. Aber bevor völlige Verwirrung aufkommt, schalten wir einen Gang zurück und beginnen von vorne.

2. Akt: Schüchterne Annäherung

Das Desaster kommt auf fünf Disketten, nennt sich »Girlfriend« und läßt sich in den USA käuflich erwerben. »Rede mit ihr – spiele mit ihr – beobachte, wie sie im Computer lebt«, steht auf der Packung. »15 Jahre Forschung und 4 Jahre Entwicklung« waren laut Hersteller notwendig, um die weibliche Psyche in computergerechte Form umzusetzen. Angeblich soll sich die digitale Freundin an geführte Konversationen erinnern und mehr als 3000 Worte verstehen. Zuerst wird das »Environmental Kit«, dann die zwei »Personality Kits« von Diskette auf Festplatte kopiert – schon heißen wahlweise Lisa oder Suzy Sie in ihren virtuellem

Eigenheimen willkommen (weitere Digi-Damen sind in Planung). Um mit seiner virtuellen Freundin zu kommunizieren, tippt man Fragen, Antworten, Befehle oder Geistesblitze in die Tastatur – wie bei einem klassischen Text-Adventure. Das Handbuch weist darauf hin, daß zu lange Sätze besser in knappere Kommandos umgewandelt werden sollten, sonst käme die Dame etwas in Verzug – gut, wer braucht schon Shakespeare. Dafür wird auf einem sogenannten »Mood-Meter« ihre Stimmung angezeigt, und diesen Indikator soll man möglichst schnell nach oben treiben, wenn man etwas sehen will – sagt das Handbuch. Wir werden sehen.

3. Akt: Heavy Petting

Der erste Besuch: Die virtuellen Blumen ausgewickelt, einmal kräftig geräuspert und den nicht vorhandenen Klingelknopf gedrückt. Ding Dangel Eine dürftig digitalisierte Suzy empfängt ihre Besucher auf einem runtergerissenen braunen Saffa. Wenigstens ist die Begrüßung herzlich:

SUZY: Come on in! My body has been aching to meet you! Do you like what I am wearing this afternoon? Body? Aching? Und gleich sa eine verfängliche Frage? Oaps, was tippt man da?

PC PLAYER: Yes, I like your dress.

Das Mood-Meter schnellte eine Ecke nach oben: Es geht eben nichts über ein Kompliment. Ihre Antwort ist dafür etwas verwirrend:

SUZY: I am wearing a black spandex dress, black pumps. Do you like the color of my spandex dress?

PC PLAYER: No, I prefer another color.

SUZY: OK, Anatol. Peeling off my spandex dress for you.

Kurze Zwischenfrage: Hat sich ihre Freundin auch beim ersten Treffen nach exakt 13 Sekunden aus dem zu kleinen Schwarzen gepell? Jetzt sollte Suzy eigentlich im BH und Höschen auf dem Schirm erscheinen, doch stattdessen bekommt man ihr grinsendes Gesicht zu sehen – wir befinden uns im falschen Zimmer, denn diese Kombination kann man nur im Schlafzimmer bewundern, belehrt uns die Anleitung. Insgesamt sind etwa 20 VGA-Ansichten zu bewundern. Aha. Bei saviell gebalteter Bildpower wird einem die Kehle trocken.

SUZY: Do you like my shape?

PC PLAYER: Yes.

SUZY: Oh?

PC PLAYER: Can you understand me??

SUZY: Great! Tell me what you are happy about!

otware



GIRLFRIEND

NERSTELLER:
AldeLab

PREIS:
ca. 80 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
Eiserne Nerven, 286er, 8 MByte Festplattenplatz.

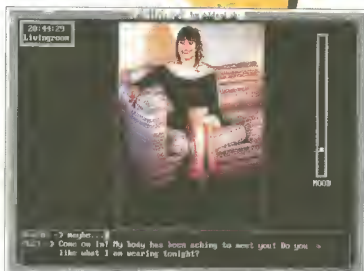
PRAKTISCHER NUTZEN:
Dank des äußerst mäßig programmierten Denk-Knatsens ist »Girlfriend« nicht einmal als Flirt-Schule geeignet.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Der Unterhaltungswert ist wesentlich höher...

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Dauerspieler entledigen sich auf harmlose Fragen unaufgefordert ihrer Kleider!

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Ein Stück Kult-Software. Das Programm ist so mies, daß es sich seinen Platz in der Grusel-Galerie redlich verdient hat.

Qual der Wahl:
Die waren-zeichen-geschützten Freundinnen Lisa und Suzy



Man beachte die geschmackvolle Einrichtung

PC PLAYER: I'm happy about everything but your parser...

SUZY: Everything?

PC PLAYER: Yes.

SUZY: Everything is doing what?

Autsch. KI steht in diesem Fall wohl für »Keine Intelligenz«

4. Akt: Zur Sache, Schätzchen

Nach weiteren drei Minuten berichtete mir Suzy detailliert über den Feuchtigkeitsgrad zwischen ihren Schenkeln – was bitter sind wir hier gelandet? Es ist ziemlich egal, was man tippt, nach spätestens einer Minute ist der BH unten oder man bekommt eine Frage wie „Do you like anal sex?“ an die Backe. Wenn die Programmierer es schon auf „Sex durch tippen“ angelegt haben, will ich's jetzt wissen.

SUZY: Slowly stripping off my lace bra for you. Do you want more?

PC PLAYER: Yes.

SUZY: Sorry, but I don't know you well enough yet!

PC PLAYER: Kiese eyeslide (Moodmeter auf 55 Prozent).

SUZY: Such a romantic! (Sigh)... I feel my heart pounding all over my body! I'm getting horny!

Nach drei Minuten wilder virtueller Knutscherei war der Mood-Meter am Anschlag – und dann schmierte das Programm ab.

5. Akt: Nachspiel

Auch eine Konversation mit Lisa ist nicht wesentlich aufschlußreicher, aber sie reißt sich wenigstens nicht sofort die Kleider vom Leib. Dafür fühlt man sich in selbige alte C 64-Zeiten zurückversetzt, denn es dauert schier endlos, bis der Parser eine Eingabe durchgecheckt, übersetzt und mit einer (meist unpassenden) Phrase ergänzt hat.

zazit: Wer eine Art Super-»Little Computer People« für Erwachsenengewandene erwartet, kann »Girlfriends« getraut vergessen. Hier versucht jemand auf die Cybersex-Schiene aufzuspringen, indem er den KI-Klassiker Eliza mit einem Schmalspur-Porno verknüpft. Der programmierte Frauentyp ist überhaupt ziemlich daneben. Suzy benimmt sich so, wie übliche Machos ihre Traumfrau wünschen: Typ »Airhead« mit Knäkelbrat-IQ, hält die Klappe, zieht sich auf Kommando aus und mocht, was Mann ihr sagt. Nur Bier hat sie keines zu Hause, aber das kann man ja mitbringen. (Anatol Locker/hl)

Mystic Games

Ebingerstr. 33 72393 Burladingen
Telefon & Fax = 07475 / 67 10
Montag bis Freitag von 9 Uhr 22 Uhr Sa von 9-18 Uhr
restliche Zeit Anrufbeantworter Vorbestellung möglich

[illegible]

IBM PC 50 ROM		
Model	W.Cus.kd	W.Cus.kd
Model 1	W.Cus.kd	89
Model 2	W.Cus.kd	89
Model 3	W.Cus.kd	89
Model 4	W.Cus.kd	89
Model 5	W.Cus.kd	89
Model 6	W.Cus.kd	89
Model 7	W.Cus.kd	89
Model 8	W.Cus.kd	89
Model 9	W.Cus.kd	89
Model 10	W.Cus.kd	89
Model 11	W.Cus.kd	89
Model 12	W.Cus.kd	89
Model 13	W.Cus.kd	89
Model 14	W.Cus.kd	89
Model 15	W.Cus.kd	89
Model 16	W.Cus.kd	89
Model 17	W.Cus.kd	89
Model 18	W.Cus.kd	89
Model 19	W.Cus.kd	89
Model 20	W.Cus.kd	89
Model 21	W.Cus.kd	89
Model 22	W.Cus.kd	89
Model 23	W.Cus.kd	89
Model 24	W.Cus.kd	89
Model 25	W.Cus.kd	89
Model 26	W.Cus.kd	89
Model 27	W.Cus.kd	89
Model 28	W.Cus.kd	89
Model 29	W.Cus.kd	89
Model 30	W.Cus.kd	89
Model 31	W.Cus.kd	89
Model 32	W.Cus.kd	89
Model 33	W.Cus.kd	89
Model 34	W.Cus.kd	89
Model 35	W.Cus.kd	89
Model 36	W.Cus.kd	89
Model 37	W.Cus.kd	89
Model 38	W.Cus.kd	89
Model 39	W.Cus.kd	89
Model 40	W.Cus.kd	89
Model 41	W.Cus.kd	89
Model 42	W.Cus.kd	89
Model 43	W.Cus.kd	89
Model 44	W.Cus.kd	89
Model 45	W.Cus.kd	89
Model 46	W.Cus.kd	89
Model 47	W.Cus.kd	89
Model 48	W.Cus.kd	89
Model 49	W.Cus.kd	89
Model 50	W.Cus.kd	89
Model 51	W.Cus.kd	89
Model 52	W.Cus.kd	89
Model 53	W.Cus.kd	89
Model 54	W.Cus.kd	89
Model 55	W.Cus.kd	89
Model 56	W.Cus.kd	89
Model 57	W.Cus.kd	89
Model 58	W.Cus.kd	89
Model 59	W.Cus.kd	89
Model 60	W.Cus.kd	89
Model 61	W.Cus.kd	89
Model 62	W.Cus.kd	89
Model 63	W.Cus.kd	89
Model 64	W.Cus.kd	89
Model 65	W.Cus.kd	89
Model 66	W.Cus.kd	89
Model 67	W.Cus.kd	89
Model 68	W.Cus.kd	89
Model 69	W.Cus.kd	89
Model 70	W.Cus.kd	89
Model 71	W.Cus.kd	89
Model 72	W.Cus.kd	89
Model 73	W.Cus.kd	89
Model 74	W.Cus.kd	89
Model 75	W.Cus.kd	89
Model 76	W.Cus.kd	89
Model 77	W.Cus.kd	89
Model 78	W.Cus.kd	89
Model 79	W.Cus.kd	89
Model 80	W.Cus.kd	89
Model 81	W.Cus.kd	89
Model 82	W.Cus.kd	89
Model 83	W.Cus.kd	89
Model 84	W.Cus.kd	89
Model 85	W.Cus.kd	89
Model 86	W.Cus.kd	89
Model 87	W.Cus.kd	89
Model 88	W.Cus.kd	89
Model 89	W.Cus.kd	89
Model 90	W.Cus.kd	89
Model 91	W.Cus.kd	89
Model 92	W.Cus.kd	89
Model 93	W.Cus.kd	89
Model 94	W.Cus.kd	89
Model 95	W.Cus.kd	89
Model 96	W.Cus.kd	89
Model 97	W.Cus.kd	89
Model 98	W.Cus.kd	89
Model 99	W.Cus.kd	89
Model 100	W.Cus.kd	89

	14-
	16-
	19-
IBM PC Diskette 3.5	
Anastoss W Cup kd	56-
Bundt Man Hattick kd	89-
Falcon Gold d	89-
FIFA Soccer kd	99-
Indy Car Track Pack d	39-
Mad News kd	38-
Overlord d	89-
Pacific Air War d	99-
Pacific Strike d	49-
Pirates Gold	49-
Shadowcaster	34-
Shedler kd	89-
Sim City 2000 kd	89-
Tank Force 1942	49
Theme Park d	79-
Tiefighter	99-

GALAXY

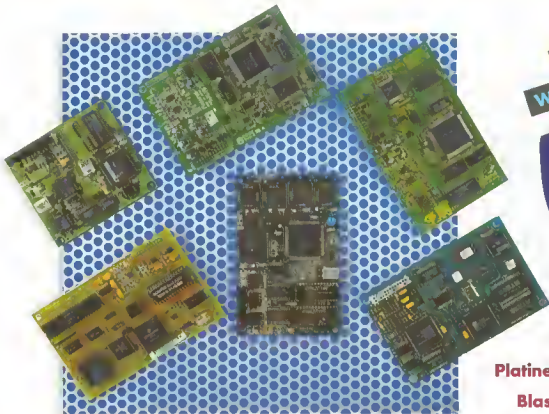
SOUNDKARTEN	
Wave 32	44
Wave 32	2
Master 16	
16 Multi	
Master AWI	
Master	
Master	

ZUBEHÖR

Screen Boat Aktiv,Boxen	129,-
Yamaha Aktiv,Boxen	129,-
Bose Aktiv,Boxen	129,-
Orchid Upgrade Rom	129,-
ASP Chip	129,-
Joyst.Comp.Pro en,engl	129,-
Action Replay Pro	129,-
Gravis Joyst.analog pro	129,-
Gravis Joypd	129,-
Thrustm.Weap.CS 2	129,-
Thrustm.Flight.CS	129,-
Thrustm.Formula T1	129,-
CH Flight Stick pro	159,-
CH Virtual Pilot	149,-

d.d.t. Anleit./kd: komplett dt
 Versandkosten:
 Inland: Postnachnahme: 13.- DM
 UPS-Nachnahme: 17.- DM
 Vorkasse: 10.- DM
 Ausland: Vorkasse 20.- DM

GALAXY PLEXUS
 GMBH
 Plingenserstr.26
 81369 München
Tel.089 7470689
Tel.089 7605151



Test:
WaveTable-Upgrades

Welle

Wuchtiger

Orchestersound für

PC-Spieler wird erschwinglich:

Eine Reihe preiswerter Upgrade-

Platinen macht aus rauschenden Sound-

Blastern glasklare Philharmoniker.

Ein »Krieg der Sterne« ohne das »Landen Symphony Orchestra«? Kaum vorstellbar, doch trotzdem müssen sich hunderttausende von »X-Wing«-Spielern mit einer synthetischen Variante der Filmmusik herummärgern. Mit sogenannter FM-Synthese versuchen Billig-Chips, aus ein paar Sinus-Schwingungen den Klang von Klavier, Geige und Pauke zu reproduzieren und versagen dabei kläglich. Wenn Programmierer speziell für die FM-Chips komponieren, gibt es ansehnliche Ergebnisse, sind jedoch Streicher, Bläser oder E-Gitarre gefragt, ist der normale FM-Chip am Ende. Das bedeutet »Vorhang auf« für die WaveTable-Technologie. In seiner einfachsten Form bedeutet WaveTable, daß ein echtes Instrument aufgenommen und seine Klangwelle (Wave) in einem ROM gespeichert wird. Eine ganze Tabelle solcher Wellen und ein Abspiel-Chip – schon hat man ein dickes Orchester. Leider ist es nicht ganz so einfach: Wollte man ein Klavier absolut naturgetreu und in CD-Qualität im ROM speichern, wären alleine dafür mehrere Megabytes notwendig. Eine gute WaveTable-Karte kommt aber mit 4 MByte aus, um 128 Instrumente oder noch mehr zu speichern. Dazu werden die Waves verkürzt, durch »Loops« dann wieder künstlich verlängert, komprimiert und mit anderen Tricks leider immer künstlicher gemacht. Gute WaveTable-Karten verbinden dann das Beste beider Welten: Die Waves werden mit FM-Techniken nachbearbeitet. So kann man den Grundklang leicht modifizieren und bestimmte Spieltechniken oder Nuancen nachbilden. Diese sogenannten »Patches«, die Kombination aus Farneln und Waves, sind das bestgehütete Geheimnis vieler Synthesizer-Firmen. Denn es ist wesentlich einfacher, einen Soundchip zu bauen, als in wochenlanger Kleinarbeit den Klang eines Klaviers in ein paar Kilobyte zu quetschen.

WaveTable und Multimedia-PCs

Erst seit kurzem gibt es Soundkarten, die die WaveTable-Technologie vollständig verwirklichen. Vorreiter war die »Gravis Ultrasound«-Serie, die bis zu 32 Waves gleichzeitig in beliebigen Tonhöhen abspielen kann – allerdings passen auf das

interne RAM nur ein paar Dutzend Waves, die Ultrasound hält sich an keine gängigen MIDI-Standards und für professionelle Musiker gibt es zu wenig Möglichkeiten, eine Wave während des Spielens zu beeinflussen. Die nächste WaveTable-Karte war der »WaveBlaster« von Creative Labs. Dieser bügelte die mangelnde MIDI-Kompatibilität der Ultrasound mit einem genialen Trick aus: Anstatt selber zu entwickeln, kaufte Creative einfach bei der Firma E-mu ein MIDI-Soundmodul ein. Dieses Soundmodul mit einer 26-poligen Buchse war schon für Multimedia-PCs gedacht, wurde bis dahin aber von niemandem im großen Stile eingesetzt. Da Creative nur die fertigen Boards von E-mu kaufen wollte, bastelte man auf die brandneue SoundBlaster 16 einen passenden 26-poligen Stecker und ein dazu gehörendes MIDI-Interface. Später kaufte Creative Labs der Einfachheit halber nicht nur die Boards, sondern gleich die ganze Firma.

Da die 26-polige Verbindung zwischen SoundBlaster und WaveBlaster kein Geheimnis ist, sondern E-mu vor dem Kauf durch Creative Labs möglichst viele Kartenhersteller zum Einbau identischer Schnittstellen bewegen wollte, ist das Anschlußschema und die Spezifikation allgemein bekannt. Deswegen haben in einem ersten Schritt Anbieter von Soundkarten einen »WaveBlaster-kompatiblen« Stecker auf den Karten untergebracht. Inzwischen gibt es auch Hersteller von »WaveBlaster-kompatiblen« Upgrade-Karten, die anstelle eines WaveBlasters aufgesteckt werden können.

Über Klänge kann man streiten

Ein Test von unterschiedlichen Soundkarten ist normalerweise recht langweilig: Da die meisten den gleichen FM-Chip (OPL2 oder OPL3) verwenden, klingen sie alle irgendwie gleich. Die eine rauscht ein wenig mehr, die andere hat etwas dickere Bässe, aber einen großen Unterschied hört man nicht; es ist, als ob man die selbe CD auf verschiedenen CD-Spielern abspielt.

Bei WaveTable-Karten ist das hingegen ganz anders. Jeder Hersteller hat seine eigenen Waves und Patches; bei man-

breiter

chem stecken bis zu zehn Jahre Erfahrung und Verfeinerung in den einzelnen Instrumentensounds. Wer eine neue Soundkarte bauen will, muß entweder Patches und Waves zusammen mit den Chips von einem anderen Hersteller kaufen oder ein Entwicklungsteam mehrere Monate beschäftigen, damit diese eigene Patches schreiben. Deswegen klingen viele Karten radikal anders als ihre Kollegen: Der eine Hersteller hat beispielsweise ein perfektes Klavier (welches einen Großteil des ROMs belegt), dafür aber schwache Bläser. Bei einem anderen ist es genau anders herum; außerdem hat er nur wenig Platz fürs Schlagzeug gehabt, welches damit mechanischer klingt als bei wieder einer anderen Karte. Welche Karte am besten klingt, ist damit eine fast nicht zu beantwortenden Frage geworden – allerdings gibt es eine deutliche Trennlinie zwischen sehr guten und nur guten oder befriedigenden Karten.

Unsere Testkandidaten

Zum Redaktionsschluß unserer Ausgabe waren fünf WaveTable-Upgrade-Boards mit E-mu-Anschluß in Deutschland lieferbar; eine sechste Karte lag uns als Import vor, wird bei Erscheinen dieser Ausgabe aber auch im normalen Handel erhältlich sein. In den USA gibt es inzwischen eine Handvoll weiterer Karten von obskuren Herstellern, die in Europa nur schwer zu bekommen sind und deswegen nicht am Test teilnehmen. Ebenfalls nicht im Test ist eine Karte der Firma Turtle Beach, die sich nicht auf einen SoundBlaster aufstecken läßt, einen eigenen Slot braucht, aber theoretisch per Kabel mit dem E-mu-Stecker verbinden ließe – diese Lösung erschien uns viel zu kompliziert.

Alle Testkandidaten unterstützen den »General MIDI«-Modus.

Damit sind sie theoretisch kompatibel zu allen Spielen, die General-MIDI-Sound haben. Ob aber tatsächlich ein Geräusch ertönt, hängt von der Soundkarte ab, auf der Sie die Upgrade-Karte aufstecken. Es gibt Soundkarten mit E-mu-Stecker, die kein MPU-401-Interface haben. Dann kann das Spiel die Upgrade-Karte nicht finden und bleibt im MIDI-Modus stumm. Eine genauere Übersicht finden Sie in dem Kosten »Die richtige Basis«.

Der Vater aller vorgestellten Karten, der »WaveBlaster«, ist natürlich erster Teilnehmer des Tests. In mehreren Variationen ist die »Sound Galaxy Wave Power« erhältlich; einige Hersteller kaufen diese Karte bei Aztech Systems ein und benennen sie dann für den Wiederverkauf um. Die deutsche Firma »Terratec« bietet ein »Wave System« und ein »Wave System Professional« an. Von MIDI-Gigant Roland gibt es ebenfalls zwei Upgrade-Boards: Das »SCD-10« und das brandneue »SCD-15«.

WaveBlaster und Wave Power

Als Creative Labs ein MIDI-Upgrade-Modul haben wollte, kaufte man bei E-mu eine Spezialversion der »E-mu Sound Engine« ein. Jene war aber nicht General MIDI-geeignet, sondern nur zum hauseigenen Proteus-Standard kompatibel. (Microsoft hatte übrigens schon Vorsorge für die Sound-Engine getroffen: Im Original Windows-3.1-MIDI-Mapper kann man eine Proteus-Einstellung anwählen, die Proteus-Geräte GM-kompatibel macht). Für Creative Labs wurde von E-mu ein neues Patch-Set entwickelt, das dem WaveBlaster einige der hervorragenden Prote-



Mit der Sound Engine fing alles an: Creative baute vor anderthalb Jahren das E-mu-Modul mit neuen ROMs zum »WaveBlaster« um.

MIDI UND DIE GENERÄLE

MIDI ist ein Sender/Empfänger-System, um elektronische Musikinstrumente miteinander zu verbinden. In den Anfangstagen von MIDI wollte man dabei so wenig wie nur möglich festlegen, damit Platz für Entwicklungen der Zukunft geschaffen würde. So kommt es, daß in einem MIDI-Satz nur Kommandos der Art »Spiele nun Instrument Nummer 47« gegeben werden können. Der Haken: Auf Synthesizer A ist Instrument 47 eine Oboe, auf B hingegen eine E-Gitarre. Ein Song, der auf A eingespielt wurde, ist auf B unbrauchbar.

Deswegen entwickelte die Vereinigung der MIDI-Produzenten, IMA, den Standard »General MIDI«. Hier werden die 128 möglichen Instrumente fest definiert. Wenn ein Sound Instrument 47 verlangt, muß ein GM-Synthesizer eine Harfe spielen. Wie er den Harfenklang erzeugt, ist aber egal; weshalb GM-Synthesizer durchaus unterschiedlich klingen. Die Musik bleibt aber im großen und ganzen übertragbar. Deswegen ist es mit spezieller Software, beispielsweise einem Windows-Treiber, auch möglich, auf

einem FM-Chip einen MIDI-Song zu spielen; nach Erhalt der Instrumentennummer 47 programmiert der Treiber den FM-Chip so, daß er möglichst wie eine Harfe klingt.

Roland waren die 128 Instrumente nicht genug. Dort erweiterte man den GM- zum GS-Standard, wobei GS für »General Synth« steht. Die wichtigste Erweiterung sind die Instrumenten-Varianten: Instrument 31 ist beispielsweise eine verzerrte E-Gitarre, wie bei General MIDI auch; es gibt aber auch ein Instrument 31, Variation 8, unter der eine Feedback-Gitarre gespielt wird. Ein GM-Synthesizer verschluckt einfach die Variation und spielt weiterhin die verzerrte Gitarre; das GS-Gerät vereinnahmt hingegen den Sound. Deswegen sind fast alle GS-Stücke auch auf GM-Synthesizern problemlos abspielbar.

Nur bei den Spezialeffekten hat Roland größere Variationen eingeführt: Wer in seinen GS-Song ein Türenquietschen (124-2) oder eine zuschlagende Tür (124-3) einbaut, hört auf GM-Geräten nur Instrument 124: ein klingelndes Telefon.

us-Sounds wegnahm und durch General-MIDI-Sounds ersetzte. Dieses Patch-Set wurde bis heute nicht geändert, so daß der vor anderthalb Jahren konkurrenzlose WaveBlaster inzwischen org verstaubt wirkt: Einige Instrumente sind nicht sehr ausgewogen, die Lautstärken teilweise einfach falsch. Der interne Aufbau des WaveBlaster ist sehr aufwendig. Ein kompletter

68000-Prozessor mit 10 MHz Taktfrequenz (leistungsstärker als ein alter Amiga 500) interpretiert die MIDI-Daten und steuert den eigentlichen Soundchip an – deswegen ist der WaveBlaster auch heute noch relativ teuer.

Ähnlich geht es auf der Wave Power von Aztech zu. Auch hier verrichtet ein 68000 die Übersetzerdienste und steuert einen Chip von Ensoniq. Dieser ist eigentlich für komplette Soundkarten gedacht und zum Beispiel auf der Spea Media F/X zu finden. Der Ensoniq ist an sich eine sehr preiswerte Lösung; auch hier macht erst der überdimensionierte MIDI-Interpreter die Karte recht teuer.

In der Packung des WaveBlaster gibt es neben einem Sequenzer Programm (Cakewalk), eine Handvoll Utilities, die meisten davon für Windows. Ein DOS-Programm schaltet den WaveBlaster in einen MT-32-soundkompatiblen Modus, mit dem viele ältere Spiele, die Roland-Sound unterstützen, zum Laufen zu kriegen sind. Bei der Wave Power hängt es ganz vom Hersteller ab, welche Software Sie erhalten. In einer (nicht mehr hergestellten) CPS-Version lag beispielsweise der Sequencer Allegro bei, Aztech selbst vertreibt es mit einem Programm von MIDI-Soft und wieder andere Hersteller packen wieder was anderes bei. Treiber und Utilities sucht man aber vergeblich. Für den Ensoniq-Chip wurden bisher keine technischen Daten veröffentlicht, deswegen

Fast eine Roland: Das »Wave System Professional« ist weitgehend kompatibel zu Ralands GS und SCC-1 Standards.



Aztechs »Wave Power« verwendet einen billigen Ensoniq-Chip und verbraucht dank eines dicken ROMs garantiert einen zweiten Slot

gibt es keinerlei Utilities von Drittanbietern. Beim WaveBlaster ist das anders: da die Proteus-Programmiersprache auch hier funktioniert, gibt es inzwischen mehrere Programme im Shareware-Markt, mit denen man seine eigenen Patches zusammenstellen und den WaveBlaster komplett umprogrammieren kann.

Die Dokumentation der Wave Power grenzt an »nicht vorhanden«. Die für Musiker wichtige MIDI-Implementations-Chart ließ sich ebensowenig aufreiben wie eine komplette Instrumentenliste; offensichtlich beherrscht das Gerät außer General MIDI einfach nichts.

Das WaveBlaster-Handbuch ist da ausführlicher und erwähnt die verschiedenen Drumsets; aber Programmierdaten vermißt man auch hier. Wer mehr wissen will, muß sich über diffuse Kanäle ein Proteus-Handbuch besorgen.

Das Terratec-Duo

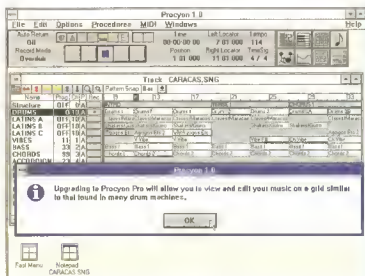
Die beiden Terratec-Module mit dem Nomen »Wave System« und »Wave System Professional« scheinen sich auf den ersten Blick nur durch die Anzahl der Sounds und einen Halleffekt-Generator zu unterscheiden. Doch die beiden Platinen trennt noch mehr. Die Professional-Variante besitzt doppelt soviel ROM-Speicher wie das normale Modul. Deswegen klingt eine ganze Reihe von Instrumenten auf beiden Platinen unterschiedlich; das teurere Professional-System ertönt in diesen Fällen oft realistischer. Der Halleffekt-Generator, der für »Chorus« und »Reverb« sorgt, ist keine reine Spielerei: Orchestersounds klingen mit einem leichten Hall wesentlich »satter«. Der Generator ist nicht frei programmierbar, sondern bietet nur je acht Chorus- und

Reverb-Effekte an, die aber kombinierbar sind. Außerdem läßt sich die Stärke des Effekts einstellen. Auf unserem Testboard des Wave System Professional hatte der Hallgenerator aber die unangenehme Nebenwirkung, bei einigen Instrumenten für ein überdeutliches »Flanging« zu sorgen. Einige Sounds wir-



Deutsche Karte mit französischen Chips: Das preiswerteste Modell im Test, das »Wave System« von Terratec, bietet guten Klang auf kleinem Raum.





Die Light-Version des Procyon-Sequencer macht unentwegt Werbung für eine Upgrade-Version

ken damit sehr verzerrt und metallisch.

Beiden Boards liegt eine Light-Version des »Procyon«-Sequencers bei, die allerdings bei unzähligen Menüpunkten nichts tut, sondern frech auf eine Profi-Version hinweist, die man für teures Geld nachkaufen soll. Das eigentlich gute und durchaus vollständige Programm degradiert sich durch diese lästige Werbung selbst. Hätte man die Menüpunkte (und damit die Werbung) einfach weggelassen, würde man sich nicht so veralbert vorkommen.

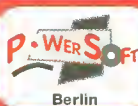
In unseren frischen Testprodukten war nur die Andeutung eines Handbuchs dabei: Ein kleiner Handzettel zeigt lediglich, wie man das Modul auf eine Soundkarte aufsteckt. Ein richtiges, komplettes Handbuch mit MIDI-Implementations-Chart und anderen Extras ist allerdings in Arbeit; uns zugefaxte Vorabseiten machen einen kompetenten Eindruck. Das deutschsprachige Handbuch soll demnächst automatisch beiliegen und früheren Kunden nachgesandt werden; darauf basiert auch unsere spätere Handbuch-Wertung.

Das kleine Wave System enthält neben den 128 General MIDI-Sounds auch die meisten Sounds des General Synth-Stan-

PLATZPROBLEME

In engen PCs kann es mit den Hudepack-Karten schon mal Platzprobleme geben. Eigentlich sollten alle Karten so gebaut sein, daß sie zusammengesteckt nur die Breite eines Slots im PC belegen; doch das trifft nicht immer zu. Am unkritischsten ist der SoundBlaster 16 in allen Variationen mit den Boards von Terratec und dem WaveBlaster. Da bei diesen die Chips unten auf der Platine liegen, bleibt auch die zusammengesteckte Version sehr flach. Die Roland-Karten sind zwar eben bestückt, durch sehr flache Bauweise sollte es aber auch hier keine Probleme geben. Das Aztech-Baard fällt aus der Reihe: Auf der Oberseite prangt ein dicker gesockelter Chip, der es unmöglich macht, direkt neben die Soundkarte eine weitere Karte zu stecken.

Einige Basiskarten können aber umgekehrt Probleme machen. Auf der Sound Galaxy 16 Pra Extra steht dem WaveBlaster ein Kondensator im Weg – nur die Boards mit Chips auf der Oberseite lassen sich hier problemlos aufstecken. Bei der Terratec Maestro sieht es ähnlich aus: Wer ein CD-ROM anschließen will, muß mit einem Adapterstecker den Wave-Aufsatz so hoch lagern, daß der daneben liegende Slot wieder belegt wird. Im Zweifelsfalle sollte man eine dünne Pappe auf das Upgrade-board legen, wenn direkt daneben eine andere Karte (PC stick); damit verhindert man Kurzschlüsse, die den PC lahmlegen und die Karten zerstören können.



Doom's

Die neue Generation
DOOM Utilities CD

350 neue Levels,
neue Grafik, neuer Sound,
div Editoren zum erstellen
eigener Level

OM 39,95

DOOM Episodes 1-3
72 neue Level
Disk DM 19.95

Games

Battle Isle II + Scenery
„Das Erbe der Titan“
CD 139,- DM
Bundesliga Hattrick
CD 79,- DM
Outpost CD 85,- DM
Tie Fighter 80,- DM
Subwar 2050 CD 80,- DM
Fifa Soccer 60,- DM
X-Copy + Tools 30,- DM

Pfui CD nur Erwachsene

Carol Lyn 1/2
ca. 50 Min. Film auf CD je 69,- DM
Magma der interaktive Film
72 Min Spielzeit, Supersound
dt. Sprachausgabe CD 89,- DM
Jackknif
ca. 3000 Gif Bilder 39,- DM
Visual Hot Girls
ca. 3000 Gif Bilder 89,- DM
New Erotic-Gallery I/II/III,
Danish Best Day
2000 Gif, PCX Bilder CD je 69,- DM
New Danish-Girls Exklusive
3000 BMP, Gif Bilder CD 79,- DM

Versand NN DM 9,-
Pfui CD's nur
mit Altersnachweis

Besuchen Sie uns!

Versand und Laden
Schwedtenstraße 18c
13357 Berlin Wedding
Tel. 030 / 492 78 68
Fax. 030 / 492 20 57



Computerspiele

Online - Cafe & Spielebibliothek

Spielen in gemühtlicher Atmosphäre,
die neuesten Games testen oder
Computerspiele lesen, lesen,
Einführung in Rollenspiele
viele Brettspiele vorrätig. Oder
testen Sie Ihr Lieblingsgame
einfach zu Hause. Besuchen Sie
Ihren MultiMedia Soft Laden

Info [1] Info [4] Info Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig
machen? Sie haben Interesse
an Spielesoftware? Sicher Sie
sich jetzt Ihren Standort für
einen MultiMedia Soft Laden
mit Spielbibliothek und/oder
Online-Cafe. Fordern Sie
schnell das Infoschreiben an

MultiMedia Soft
52382 NIEDERZIER, Kolpingweg 5e

MultiMedia Soft finden Sie in:

08255 PLAUEN
August Bebel Str. 58 Tel. 03741 825559
09212 LIMBACH-OBERROHNA
Hohensteinstr. 55 Tel. 03712 368306
12627 BERLIN
Mark Twain Straße 7 Tel. 030-6969164
16234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335 526032
22769 HAMBURG
Steinstraße 167 Tel. 040-8518661
22041 HAMBURG
Wendlandstr. 57 Tel. 040-8528420
41236 MÜNCHEN-GLADBACH-Altweydt
Lorenzstraße 152 Tel. 021095 43951
46866 BOCHUM
Sommerfeldstr. 54 Tel. 02327-10083
48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 Tel. 0521-524001
48078 OSNABRÜCK
Märkische 82 Tel. 0541-434792
50825 KÖLN
Alpenstraße 11 Tel. 0221 5505303
52064 AACHEN
Guelstraße 2 Tel. 0241 33199
NEUI NEUI NEUI
52249 ESCHWEILER
Erfurterstraße 21 Tel. 02403-13763
NEUI NEUI NEUI Online-Cafe
BATTLETECHZENTRUM
52349 DÜREN Josef Schlegel Str. 50
NEUI NEUI NEUI Online-Cafe
75172 PFORZHEIM
Zemmerstraße 11
NEUI NEUI NEUI
81475 MÜNCHEN
Königsplatz Straße 5 Tel. 089 7459556
90652 BAMBERG
Ulrichsplatz 10 Tel. 0951-202210
99004 ERFURT
Münsterstraße 20 Tel. 031 5621606
99086 ERFURT (Virtuality Cafe)
Hagelburger Allee 145 (12.21 Uhr)
Tel. 01727-174380
MultiMedia Soft Büro
52349 DÜREN Tel. 02425-94060
Josef Schlegel Str. 50 FAX 02425 94062

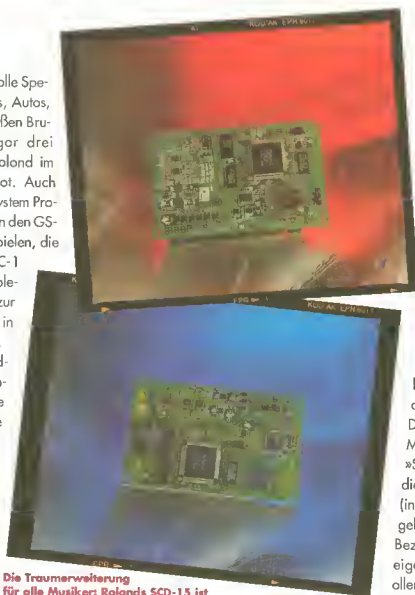
dords. Es fehlen aber fast alle Spezial-Effekt-Sounds wie Jets, Autos, Tiere und Türen. Beim großen Bruder sind hingegen sogar drei Sounds mehr drin, als Roland im GS-Standord definiert hat. Auch sonst hält sich das Wave System Professional, soweit es geht, an den GS-Standord und sollte bei Spielen, die explizit die Roland SCC-1 unterstützen, keinerlei Probleme machen. Mehr Infos zur Kompatibilität finden Sie in einem eigenen Textknoten. Mit den endgültigen Handbüchern ausgestattet, können sowohl Spieler wie Musiker zufrieden sein: Die Klangqualität ist gut bis sehr gut, die erweiterte Roland-Kompatibilität ist gelungen. Bei der Software darf noch gefeilt werden: Ein werbefreier Sequencer und ein Tool, mit dem man die theoretisch vorhandene MT32-Emulation einschalten

kann, werden noch dringend benötigt. Einige wenige MT32-Spiele funktionieren (sie führen einen Programm Select 127 aus, der auf allen aktuellen Roland-Karten in den MT32-Modus schaltet), aber die Spiele, die diesen Befehl nicht senden, ertönen mit falschen Instrumenten. Hier ist der WaveBlaster mit seinem kleinen Umschalt-Programm eindeutig im Vorteil.

Der doppelte Roland

Den Namen Roland verbinden PC-Spieler immer mit zwei Attributen: guter Klang und teuer. Schon der alte Roland-Standord, der MT32, war bei Spieleprogrammierern beliebt. Wenn von »Roland-Sound« die Rede ist, meint man immer

Die Traumervweiterung für alle Musiker: Rolands SCD-15 ist eine vollwertige Sound Canvas-Karte, die alle Sounds und Kommandos der SCC-1 versteht.



Die erste Roland-Soundkarte, die nicht knapp vierstelligen Summen kostet: Die kleine SCD-10 kommt mit netter Software und voller General MIDI Unterstützung.

den MT32-Modus. Roland hat den MT32-Standord aber vor einigen Jahren aufgegeben und produziert nur noch Geräte der »Sound Canvas«-Serie. Auch diese gehören immer noch zur oberen Preisklasse. Vorreiter ist die Steckkarte »SCC-1«, aber auch externe Module wie das »SC-7« und das »SC-55« haben unter Musikern und Spielern viele Freunde gewinnen können.

Die beiden neuen Roland-Modelle heißen »SCD-10« und »SCD-15« – dies sind allerdings die Namen der Komplett-Pakete (inklusive Software) in denen sie geliefert werden. Die korrekte Bezeichnung der Boards wäre eigentlich SCB-7 und SCB-55, allerdings werden sie so nicht in den Preislisten der Händler

geführt. Roland hat in beiden Fällen ein-

fach aus bewährten externen Modulen WaveBlaster-kompatible Karten gemacht. Die SCD-10 ist General MIDI-tauglich und entspricht der SC-7; die SCD-15 enthält ein GS-Modul, welches der SC-55 Mk II entspricht, das wiederum eine Erweiterung der SCC-1 ist. Als »Daughterboard«, wie Roland die Aufsteckplatinen nennt, sind beide Module jedenfalls wesentlich preiswerter als ihre Väter, die komplett mit Gehäusen, MIDI-Interface, Netzteilen und anderen Extras geliefert werden müssen.

Geblieben ist beiden Platinen aber der ausnahmslos gute Klang. Viele PC-Musiker schwören auf Roland. Deswegen gibt es für diese Soundkarten-Serie auch den besten Support im

WIE KOMPATIBEL IST TERRATEC?

Die französische Firma »Dream« hat einen Chipsatz auf den Markt gebracht, der von sich behauptet, den Roland-GS-Standord soweit erlaubt zu emulieren (und in den Terratec-Karten verwendet wird). Das »Wave System Professional« reagiert auf praktisch alle dokumentierten MIDI-Centreller, Programm und Bank Changes und RPNs der Roland-GS-Modelle. Natürlich klingen die Instrumente anders (Dream durfte schließlich nicht Waves und Patches klauen, sondern entwickelte eigene). Bestimmte SysEx-Nachrichten darf der Dream-Chip aber nicht verstehen, weil man sonst Verträge mit der IMA, der »International MIDI Association« verletzen würde. Danach darf jedes Soundmodul nur auf SysEx-Nachrichten reagieren, die den von der IMA vergebenen Hersteller-Code enthalten. Eine Roland-exklusive Nachricht mit Roland-ID muß der Dream-Chip also ignorieren, sonst ist nicht nur Roland, sondern die ganze IMA sauer. Für Musik-Programmierer ist das kein Problem: Die ändern ein-

fach die Roland-ID in den SysEx-Nachrichten in die Dream-ID. Spieler betrifft dieses Mäkel eigentlich nur in einem Punkt: Wenn ein Spiel den Chorus- oder Reverb-Effekt des Roland-GS-Systems unprogrammiert, aus einer Konzerthalle also einen Jazzclub macht, bleibt der entsprechende Generator auf dem Dream-Board bei seinen Standard-Werten. Wenn Sie das nicht wissen, werden Sie den Unterschied aber kaum bemerken. Die Wahrscheinlichkeit, daß ein Spiel noch tiefer in den GS-Standord eingreift und die Karte völlig unprogrammiert will, geht gegen Null; solche Spiele würden auch auf den kleinen Roland-Karten (SC-7, SCD-10, RAP-10) nicht mehr richtig klingen.

Allerdings klingen die besonders gemein programmierten Roland-GS-Demo-Songs auf den Terratec-Modulen teilweise falsch und Sound-Editoren, mit denen Sie eigene Patches für die GS-Modelle basteln können, funktionieren bei Terratec ebenfalls nicht.

GAMEPORT

Versand für Hard- und Software
Bestellannahme Mo - Fr 9³⁰ - 18³⁰
IBM/Komp., über 1.000 Artikel lieferbar z.B.

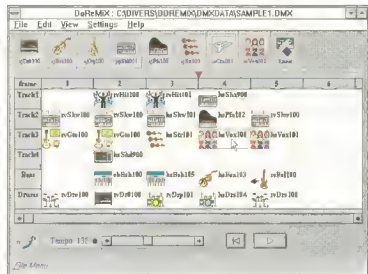
3.5" Disks IBM/Komp.

1942 Pacific War	dA	99,95	AI Qudem	e	79,95
Anatosis World Cup	dt	65,95	Betrayer! at Kronor	dt	79,95
Big Sea	dt	75,95	Burning Steel	dt	99,95
Cannon Fodder	dt	69,95	Dark Sun-Shatt Land	dt	95,95
Demomontage	dA	59,95	Elite II	dt	75,95
Der Clou	dt	89,95	Empira De Luxe	dt	79,95
Die Hanse Expedition	dt	49,95	Fantasy Empires	dt	79,95
Die Siedler	dt	85,95	Gabel Knights	dt	95,95
Elder Gorrals Arena	e	79,95	Larry 6	e	79,95
F14 Fleet Defender	dA	105,95	Nomad	dA	55,95
Gorfield Screensaver	dt	85,95	Protes	dA	39,95
Normed	dA	65,95	Rebel Assault	dA	95,95
Pacific Strike	dA	95,95	Reunion	e	95,95
Pinball Fantasies	dt	69,95	Schicksalsklinge DSA	dt	79,95
Puze Connection	dt	99,95	Space Hulk	dt	95,95
Privateer	dA	99,95	SpaceShip Warlock	e	95,95
Reunion	e	79,95	SSN21 Seawolf	dt	95,95
Robinson Requiem	dt	69,95	Star Wars Chess	e	99,95
Sem & Max	dt	99,95	Strike Commander	dA	99,95
Sim City 2000	e	85,95	Theme Park	dt	95,95
T.P.A.	e	89,95	U.F.O.	dt	105,95
The Blue & the Gray	dA	79,95	Ultima 8 & Speech	dt	129,95
Tie Fighter	dA	95,95	World Cup 94	dA	75,95

dt = Deutsch/dA = deutsche Anleitung/e = englisch

Kostenlose Gesamtangebotsliste anfordern bei
Peter Liebmenn, Bahnhofstr. 77a, 82284 Graftath
Tel. 0 81 44/83 53; Fax: 0 81 44/89 82 75

Versandkosten, Inland + 6,-, Nachnahme zuzugl. 3,- DM
Versandkosten: Ausland + 20,- DM, nur Vorkasse EC-Scheck
ab 240,- DM Software Bestellung - Portofree (nur Inland)
Irtümer vorbehalten



Rolands »DoReMix«-Software erzeugt aus über 600 gespeicherten Schnipseln fast automatisch professionell klingende Musik

Shareware-Bereich. Sound-Editoren, spezielle MIDI-Files und andere Extras sind bei Händlern und in MIDI-Mailboxen einfach zu finden.

Beide Module bieten einen Hallgenerator. Der Hall der SCD-10 ist aber nur eingeschränkt programmierbar und bietet nicht die Fülle des großen Bruders. Die 128 Instrumente der SCD-10 entsprechen streng dem General MIDI-Standard; Extras gibt es, bis auf ein paar zusätzliche Drumsets, nicht. Auch mit der Programmierung eigener Sounds tut man sich schwer, da die SCD-10 die meisten Sysx-Kommandos der großen Sound Canvas-Modelle ignoriert. Die SCD-15 bietet hingegen ein breites Spektrum an veränderbaren Parametern, so daß sich aus den gespeicherten Waves völlig unterschiedliche Klänge zaubern lassen - vorausgesetzt man hat einen entsprechenden Editor, den es aber als Shareware gibt.

Die Krönung beider Karten sind die mitgelieferten Disketten. Neben 100 (SCD-10) beziehungsweise 130 (SCD-15) professionellen MIDI-Dateien, die Sie in eigenen Multimedia-Präsentationen einsetzen dürfen, liegt das Programm »DoReMix« bei, welches auch aus Ihnen einen Musiker macht. Bei DoReMix klicken Sie mit der Maus aus über 600 gespeicherten »Phrasen« einen Song zusammen; alle Elemente passen automatisch und nahtlos. Dem Endprodukt ist nicht anzuhören, daß es von einem Leuten mit einer Software-Automatik gestaltet wurde. Dafür liefert Roland keinerlei richtige Sequenzer-Software mit, wie viele der anderen Testkandidaten. Ebenso vermissen wir, wie bei Terrotec, ein kleines Programm, das die MT32-Emulation einschaltet.

Als Ausgleich gibt es geradezu fantastische Handbücher. Sie sind zwar leider nur in Englisch, lassen aber keine Fragen offen, was die Profi-Programmierung der Module bis auf das letzte Byte angeht. Neben dem Programmierhandbuch gibt es eine gute Einbau- und Bedienungsanleitung und extra Anleitungen für die Software. Wäre das alles noch in Deutsch, gäbe es Bestnoten.

Überraschenderweise klingen beide Karten absolut gleich, solange man nur General-MIDI-Songs abspielt; laut Roland soll die SCD-15 etwas klarer klingen, aber dies konnten wir im Hörtest nicht bestätigen. Die Instrumenten-Patches sind

MACHEN SIE IHREM PC BEINE ! mit den richtigen Power-Komponenten von MEDIApro

Mainboards

Deutsche Performance-Steuerung: auch wenn Sie Ihren 486 Prozessor behalten: 486er Boards passen für alle Prozessortypen von 486SX 25 bis DX2-66 Ihre alten Steckkarten können Sie weiterverwenden!

486 VLB Mainboard mit 256K write-back Cache und allen EPA Green-Funktionen, bestückbar mit standard- und PS/2 SIMMs	219,-
486 ASUS VLB Mainboard mit 256K write-back Cache und Green Chipsatz, ZIFF-Socket, DX4 fähig, bestückbar mit PS/2 SIMMs	299,-
486 ASUS PCI Mainboard mit 256K write-back Cache, PCI SCSI-2 Controller, IDE, FDD und 2seri/par onboard ZIFF-Socket, bestückbar mit PS/2 SIMMs	599,-
486 ASUS PCI Mainboard, DX4-fähig, Green Chipsatz, sonst wie oben	649,-
Intel Pentium 90MHz PCI Mainboard mit Chipsatz, 256K write-back Cache, Intel Neptune Chipsatz, PCI enhanced IDE Controller, FDD, 2seri/par onboard	2199,-

Grafikkarten

Sie besitzen bereits ein modernes Mainboard und einen 486 Prozessor mit mehr als 40MHz und trotzdem läuft Ihr Windows 3D- und 3D-Spiele ruckeln? Dann sollten Sie eine der folgenden Power-Grafikkarten einbauen!

Cirrus Logic Accelerator, 1MB, truecolor, für 386er und 486er mit ISA-Bus	129,-
ET4000 Karte, 1MB, truecolor, für 386er und 486er mit ISA-Bus	169,-
Cirrus Logic Accelerator, 1MB, truecolor, für VLB-Rechner	189,-
ET4000W32 Karte, 1MB, truecolor, für VLB-Rechner	199,-
MIR0 20SD 84-Bit Prozessor, 2MB, truecolor, 100Hz bei 1024x768 VLB oder PCI	449,-
MIR0 20SV wie 20SD - jedoch mit 2MB superschnellem VRAM VLB oder PCI	569,-
MIR0 40SV 4MB VRAM, die superschnelle CAD- und Windows-Karte	1549,-

Prozessoren

Ihre alten 486 Prozessoren nähern wir in Zahlung!
Sie haben einen VLB-Rechner mit SX oder DX3-33MHz Prozessor und finden das ruhig alles etwas schneller gehen könnte? Dann sollten Sie schnell einen der folgenden CPU-Aufbausteck bestellen!

AMD DX-40MHz	349,-	AMD DX-66MHz	469,-	Cyrix DX2-66MHz	399,-
Intel DX2-66MHz	499,-	Intel DX4-100MHz	1199,-	Prozessoruhler	28,-

Sonnet wählen wir für Ihren Prozessor: Intel 486SX 40 - Intel DX3-33MHz 150 - Intel DX2-66MHz 250

Festplatten und Controller

Durch den Einsatz einer der folgenden superschnellen IDE und SCSI-2 Festplatten erhöht Ihr System nochmals eine deutlich spürbare Performance! Wichtig ist: daß Platte und Controller aufeinander abgestimmt sind!

Conner 420MB enh ide	399,-	Seagate 420MB enh ide	399,-	Maxtor 540MB enh ide	539,-
Quantum 540MB scsi-2	649,-	vtb de lurtie Controller	69,-	vtb SCSI adapter Controller	489,-

Ausserdem bei MEDIApro:

CD-ROMS, Soundkarten, Monitore und natürlich auch komplette High-End PCs

MEDIApro
Computervertrieb

Versand per Nachnahme zzgl. 16,- Porto
oder per Vorkasse (Scheck) auf den Postkonto:
Rheinstr. 116-120 47798 Krefeld
Tel.: 02151/28032 Fax: 02151/803219

jedenfalls identisch. Es lohnt sich trotzdem, die größere Karte zu kaufen, denn die erweiterten GS-Versionen mancher Musikstücke bieten mehr Instrumente und bessere Effekte. Wer nur General-MIDI-Spiele benutzt, wird aber keinen Unterschied zwischen den beiden Modellen feststellen.

Vier Sieger, zwei Verlierer

Eine eindeutig beste Karte zu küren, fällt bei diesem Test schwer. Je nach Geschmack bietet bei bestimmten Instrumenten das Terratec- oder das Roland-Duo die besseren Klänge. Abgeschlagen zeigen sich lediglich WaveBlaster und Wave Power, die unter anderem in den Punkten Klangqualität, Ausstattung und Ausgewogenheit der Sounds Minuspunkte zu verzeichnen haben. Wer als Musiker die absolute SCC-1-Kompatibilität inklusive der Klangprogrammierung braucht, kommt an der Roland SCD-15 nicht vorbei. Ansonsten kann die preiswerte Terratec genauso wie die kleine Roland die General-MIDI-Gelüste jedes Spielers perfekt befriedigen. Für nur 250 Mark sind Sie, WaveBlaster-Stecker auf Ihrer Soundkarte vorausgesetzt, also schon mit Orchestersound für moderne Spiele versorgt. (bs)



AUF DEM CD-ROM

Wenn Sie sich von der Klangqualität der einzelnen Karten überzeugen wollen, finden »PC Player plus«-Käufer auf der beiliegenden CD einen Hörtest: Die Musik der Testkandidaten wurde als CD-Audio-Spur gespeichert und kann auf jedem CD-Spieler wiedergegeben werden (Track 2 bis 6).

Wenn Sie wissen wollen, wie sich General MIDI-Sound auf Computerspielen auswirkt, starten Sie doch einfach den »Interaktiven Test« zu »TIE-Fighters« – alle Spielszenen und Hintergrundmusik wurden mit den Roland- und Terratec-Boards aufgenommen.

DIE RICHTIGE BASIS

Die vorgestellten Aufsteckkarten brauchen natürlich einen »Untersatz«, damit sie in den PC eingebaut werden können. Urvieler dieser Karten ist natürlich der SoundBlaster 16, der den entsprechenden Stecker seit jeher mitführt. Allerdings soll es eine Serie von Billig-SoundBlaster 16 geben (Value Edition), bei der man den Stecker weggelassen hat; im Zweifelsfalle sollte man sich vor dem Kauf eines SB16 die WaveBlaster-Kompatibilität schriftlich bestätigen lassen.

Der Stecker alleine genügt aber nicht: Viele Karten von Aztech unter dem Label »Sound Galaxy 16« haben ebenfalls den E-mu-Stecker, bleiben unter Spielen aber stumm. Der Grund ist das »falsche« MIDI-Interface. Einige Modelle verzichten aus Kostengründen auf ein MPU401-Interface und setzen ein billigeres CMS-Interface ein. Unter Windows macht das nichts aus; der mitgelieferte Treiber findet auch so die MIDI-Karte. Aber DOS-Spiele, die nur auf ein MPU401-Interface reagieren, kommen dadurch an die MIDI-Karte nicht heran.

Wenn Sie schon eine Soundkarte haben, diese aber nicht verwenden können, weil der Stecker oder das MPU401-Interface fehlt, bastelt Orchid gerade an einer pfiffigen Lösung. Unter dem Codenamen »WaveCaddy« wird eine Minimal-Karte entwickelt, die zu jeder gängigen Soundkarte paßt und auf die dann die Upgrade-Module gesteckt werden können. Sobald Details und Preise zu dieser Karte feststehen, werden wir darüber berichten.

Im folgenden eine Liste der Karten, die unseres Wissens nach die Testkandidaten unter DOS und Windows unterstützen. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und ist ohne Gewähr:

- SoundBlaster 16, 16ASP, 16MCD
- SoundBlaster AWE 32
- Sound Galaxy 16 EXTRA Pra
- Sound Galaxy Nava 16 EXTRA
- Orchid SoundWave SCSI
- Terratec Maestro Serie

Bei Modellen mit ähnlichem Namen sollten Sie vorher in jedem Fall den Händler fragen, ob Sie einen WaveBlaster aufstecken können und eine MPU-401-Schnittstelle vorhanden ist.

G E S A M T Ü B E R S I C H T

Karte	WaveBlaster	Wave Power	Wave System	Wave System Prof.	Roland SCD-10	Roland SCD-15
Hersteller	Creative Labs	Aztech Systems	Terratec	Terratec	Roland	Roland
Anbieter	Creative Labs, München	Aztech Systems, Bremen	Terratec, Nettetal	Terratec, Nettetal	Escom	Escom
Preis	ca. 450 Mark	ca. 300 Mark	ca. 250 Mark	ca. 500 Mark	ca. 350 Mark	ca. 500 Mark
General MIDI	ja	ja	ja	ja	ja	ja
General Synth (Instrumente)	nein	nein	teilweise	ja	nein	ja
MT-32 (Instrumente)	ja	nein	ja *	ja *	ja *	ja *
Sound Canvas (SCC-1) kompatibel	nein	nein	nein	eingeschränkt	nein	ja
Chorus/Reverb	nein	nein	nein	ja	ja	ja
Anleitung	befriedigend	mangelhaft	gut	gut	gut (englisch)	gut (englisch)
Klang (General MIDI, subjektiv)	befriedigend	ausreichend	gut	gut	gut	gut
Plattenbestückung	unten	oben, sehr dick	unten	unten	oben, flach	oben, flach
Gesamurteil	befriedigend	ausreichend	gut	sehr gut	gut	sehr gut

* = MT-32 Instrumente sind zwar im ROM vorhanden, doch es wird kein Utility mitgeliefert, um diese für Spiele mit MT-32-Sounds einzuschalten.

GREENPEACE

Unterstützen Sie
erfolgreichen
Umweltschutz:

Werden Sie
Fördermitglied
bei Greenpeace.

Greenpeace e.V.
Vorsetzen 53
20450 Hamburg

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

WIR,

ein junges dynamisches Unternehmen aus
dem Ruhrgebiet suchen zur Erweiterung
unseres CD-ROM TEAMS

Mitarbeiter

in Dauerstellung, (evtl. auch Freie)

für die nachfolgenden Bereiche :

1. Programmierung (mind. 1 Hochsprache
(C++, Assambler etc.))
2. 2D und 3D Animation
3. "Sprite" Erstellung und Programmierung
4. DOS und WINDOWS-Programmierung

Bei allen Bereichen wäre Erfahrung in
Spielprogrammierung und Kreativität
von Vorteil.

Bitte NUR schriftliche Bewerbungen mit den
üblichen aussagefähigen Unterlagen
(evtl. kleinen DEMOS) an:

J. Heckmann
Annstr. 35
45 130 ESSEN

Inserentenverzeichnis

ACE Christian Roos	139	JES Software- &	
Althoff Lutz	141	Multimediavertrieb	125
Astat Media	53	Joysoft	27
BHV Verlag	149	Karo Soft	95
Bornico	150	KröGer	141
Call and Play	61	Media Point Vertrieb	23
CANON Deutschland	55	Media pro	111
College Verlag	103	Microprose	19, 29
Compaq Computer GmbH	17	Miro Computer Production	76/77
Computersoftware Müller	65	Mirox Communication	135
Così, Jens Dührkop	91	Multi Media Soft	109
CPS Heidak	45	Mystic Games	105
Cybersoft-Versand	25	Novatek Medien Service	79
Digital Integration	93	OKAY-Soft	135
DMV Software	114/115, 121	On-Line Service	67
DMV Vertrieb	3/4, 119, 122, 149/150	PC Oase	139
Odynamic Soft	71	Pearl Agency	83
Electronic Arts	2, 11	Rotstift	133
Funny Software	97	Rushware GmbH	99
GALAXY	105	Schubert Jens	139
GAMEPORT	111	Soft Power	109
Gametek	33, 37	Software Corner	141
Groß Elektronik	113	Spielraum GbR	99
Hofra Trading GmbH	117	Top Games	129
IBM Deutschland	48/49	Topshare	103
ICP Verlag	85	Traumfabrik	89
JE COMPUTER	131	Versand 99	41
		Wial Versand Service	49

Einem Teil dieser Auflage liegen Beilagen der Firmen 1 & 1 Direkt
Informationstechnik GmbH und LBS Münster bei.

Groß Electronic

Hardware - Software - Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung
nur an
Händler!

Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic

Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrenbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

RAN AN DIE PREISE!

Nur solange
der Vorrat reicht!

1. Marco Polo Reisaplaner

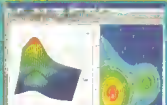


Marco Polo errechnet blitzartig den schnellsten und / oder kürzesten Weg von A nach B (mit detaillierter Wegbeschreibung und Karte für Deutschland - natürlich auch zur Druckausgabe) (dt., 3,5*)

DM 99,-

CD-ROM 000486

2. Methceed 99



Die Nummer 1 für Mathematik auf dem Rechner (auch für: Chemie, Physik, Lehre und Forschung, Elektrotechnik, Baundustrie) (dt., 3,5*)

DM 99,-

CD-ROM 000496

3. Type Shop



Sie erhalten 500 hochwertige Schriften als Bitstream-Zeichensatz. Als True Type und PostScript unverschlüsselt und sofort einsetzbar. Extra „Min-MakeUp“ für Ihre vielseitigen Spezialanforderungen.

DM 99,-

CD-ROM 000479

4. Photomorph Lite



Mutieren Sie Ihren Hund zur Katze - erstellen Sie in Sekundenbruchteilen Ihre Morphvideos (dt., 3,5*)
• Erstellen von Storyboards und Filmsequenzen
• Import versch. Grafikformate (u.a. PCX, BMP, TIFF)

DM 99,-

CD-ROM 000466

5. Wiso - Mein Geld

Erfüllen Sie Ihre Bankgeschnafte zurause. Mit einem Datex X-Anschluss sorgt WISO Mein Geld für die Verbindung zwischen Ihrem PC und Ihrem Bankkonto. Der volle Überblick über Konto, Kredo, Spar- und Geldanlagen - in ganz Deutschland. Darüber hinaus bringt Ihnen das „elektronische Konto“ erhebliche Kostenvorteile über reduzierte Kontoführungsgebühren (komplett dt., 3,5*)

DM 69,-

CD-ROM 000706

6. Wiso - Bau und Kauf



Das ideale Planungsinstrument für Ihre eigenen 4 Wände. Vielfältige Auswertungen für die maßgeschneiderte Baufinanzierung; zahlreiche Tipps führen Sie sicher durch das Labyrinth von Steuer und Finanzen. (kompl. dt., 3,5*)

DM 69,-

CD-ROM 000716

7. Wiso - Sparbuch 93/94



Das Ausfüllen von Finanzantragsformularen wird zum Kinderspiel: Das WISO Sparbuch rechnet Ihnen aus, ob und wieviel Geld Sie vom Finanzamt zurück bekommen - mit Druck der amtlichen Formulare (kompl. dt., für DOS und Windows; 3,5)

DM 79,-

CD-ROM 000726

8. MS Dinosaurier

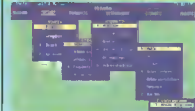


Lassen Sie sich von den Dinos faszinieren - komplett deutsch (mit deutscher Sprachausgabe) (dt., 3,5*)

DM 139,-

CD-ROM 000419

9. Private



Doppelte Buchführung endlich auch für den privaten Bereich - Familienbudget, Haushaltsbuch, Fahrtbuch, Reisekosten, Angebotsvergleich, Banküberweisung u.v.m. (kompl. dt., 3,5*)

DM 49,-

CD-ROM 000262

10. Mitsuhehl für Windows



Suchen, Finden, Buchen in Sekundenschnelle - Infos zu 7000 Hotels, 2.500 Städten und 40 Ferienregionen (kompl. dt., 3,5*)

DM 129,-

CD-ROM 000296

11. Gesetzes-Discs

Die umfassende Gesetzesdatenbank aktuell und rechtssicher - schnell und unkompliziert. Mit der bedienerfreundlichen Retrieval-Software finden Sie die gesuchten Paragraphen im Handumdrehen (kompl. dt., für Windows)

- Aktuelle Gesetze
- Komfortable Recherchemöglichkeiten
- Integrierte Notizfunktion
- Übernahme von Textstellen in Ihre Textverarbeitung
- Drucken und Abspichern
- BGB, HGB, GG, AktG/ GmbHG, EStG, Mietrecht, Arbeitsrecht

Gesetze auf Disketten je **DM 39,90**

Siehe Coupon

12. Gesetze CD



Alle Gesetze zusammen auf CD **DM 98,-**

CD-ROM 000699

13. Die 6 Monats CDs von TopWare

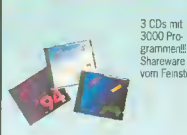


Januar bis Juni 94
Das Six-Pack für

DM 99,-

CD-ROM 000599

14. TopWare Limited Edition Volume 1-3



3 CDs mit 3000 Programmen! Shareware vom Feinsten!

DM 59,-

CD-ROM 000589

15. Wahnsinn! TopWare 12 CDs auf einen Streich

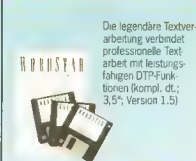
Alle 12 CDs der Fifty Bestseller-Serie von Topware zum Preis von



DM 99,-

000609

16. WordStar für Windows



Die legendäre Textverarbeitungssoftware verbindet professionelle Textarbeit mit leistungsfähigen DTP-Funktionen (kompl. dt., 3,5*, Version 1.5)

DM 69,-

CD-ROM 660716

17. Laplink XL



Datenübertragung von Rechner zu Rechner (kompl. dt., 3,5*, mit ser. Kabel)

DM 66,-

660742

18. Garfield Bildschirmsschoner



Typisch Garfield! Frech, fett, faul & filosofisch tapst der Kater über Ihren Bildschirm und gibt wie immer seinen Senf dazu (dt., 3,5*)

DM 99,-

CD-ROM 000386

19. Turbo Anti-Virus



Die aktuellste Version eines der bekanntesten Antivirenprogramme (kompl. dt., 3,5*)

DM 69,-

000352

20. Windows Draw 3.1



Das einzigartige Zeichenprogramm von Micrografix zum Gestalten von Grafiken (kompl. dt., 3,5*)

DM 99,-

CD-ROM 660726

2 Spiele nach Wahl für DM 69,- (aus Nr. 21 - 26)

21 Batman Returns



Adventure: Alarm in Gotham-City: Retten Sie die Stadt zusammen mit Batman vor der eiskalten Verschwörung des „Pinguins“, kämpfen Sie gegen „CatWoman“ und das „Rote Dreieck“ (Anl. dt.; 3,5*)

DM 39,-
CD-ROM 000502

22 Lemmings II



Denkspiel: Lemmings sehen nicht nach links und rechts, Lemmings machen vor keinem Abgrund halt, Lemmings fürchten weder Tod noch Teufel – Retten Sie die armen Kerle vor dem Aussterben (dt.; 15,25*)

DM 39,-
000501

23 Journeymen Project



Adventure: Reisen Sie von der Vergangenheit in die Welt der Zukunft – über 400 MB mit echten 3D- Grafiken und Animationen kombiniert mit Videosequenzen und Musik (dt.)

DM 39,-
CD-ROM 000739

24 SimLife für Windows



Simulation: Während Politiker über die Gefahren der Gentechnik diskutieren, verwenden Sie mit SimLife Ihren PC kurzerhand in einem Mutations-Spielplatz. (Anl. dt.; 3,5*)

DM 49,-
000366

25 Star Control II



Action/Rollenspiel: Erforschen Sie eine ganze Galaxis: Kontakt mit neuen Aliens, Raumschiffen mit weniger neuen Aliens und stets einem kosmischen Geheimnis auf der Spur. (Anl. dt.; 3,5*)

DM 39,-
000162

26 Humans 1+2



Denkspiel: helfen Sie den Humans bei der Entwicklung vom Höhlenmenschen zum zivilisierten Menschen (dt.)

DM 39,-
Teil 1+2 CD-ROM 000749

27 Virtual Reality



Wandern Sie durch eine VR-Graße mit über 30 Räumen! 1 Gigabyte mit atemberaubenden Bildern, faszinierenden Animationen und Videos (komplett dt.; mit Sprachausgabe)

2 CDs !!!
DM 99,-
CD-ROM 000579

28 PC-Stylus



Die 3-Tasten-Maus in Stiftdorn Vorbei sind die Tage, als eine Maus nur eine Maus war. Nur mit Kugelschreiber wäre die Maus-Eingabe noch leichter. MS-Maus Kompatibel; kompl. deutsch (mit Tasche und Halter)

DM 99,-
000252

29 Giga Games+Apogee



Games! Games! Games! Über 200 der besten Shareware-Spiele aller Genres. Klettern, Ballern, Hüpfen, Denken – alles auf einem Sibirer! Für DOS und Windows.

+alle Apogee-Knaller auf CD.
2 CD's !!!
DM 48,-
CD-ROM 617720 617719

30 MS Flugsimulator 5.0 + Navigator



Navigator: der Copilot für MS FS 5 - Planen Sie Ihre Flüge individuell mit Flugplanberechnung, Wettergenerator u.v.a. (kompl. dt.; 3,5*; für Windows).

a) Navigator: (dt.; 3,5*) **DM 89,-**
611156
b) MS FS 5.0 (dt.; 3,5*) **DM 139,-**
000272
c) Beides zusammen: **DM 199,-**
611156 000272

Bitte gewünschtes Produkt anhand der Produktnummer ankreuzen.

<p>Mario Polo/Reiseplaner</p> <p>1 000486</p>	<p>Wiso - Mein Geld</p> <p>5 000706</p>	<p>Privat</p> <p>9 000262</p>	<p>Die 6 Monate CDs von</p> <p>13 000599</p>	<p>Luplink XL</p> <p>17 660742</p>	<p>Batman Return</p> <p>21 000502</p>	<p>Star Control II</p> <p>25 000162</p>	<p>Giga Games+Apogee</p> <p>29 1 617720 2 617719</p>
<p>Mathcad 99</p> <p>2 000496</p>	<p>Wiso - Bau und Kauf</p> <p>6 000716</p>	<p>Mitabush für Windows</p> <p>10 000296</p>	<p>Topware Limited Edition Volume 1.5</p> <p>14 000589</p>	<p>Garfield</p> <p>18 000386</p>	<p>Lemmings II</p> <p>22 000371</p>	<p>Humans 1+2</p> <p>26 000749</p>	<p>Flugsimulator 5.0 + Navigator</p> <p>30 a) 611156 b) 000272 c) 000272 611156</p>
<p>Type Shop</p> <p>3 000479</p>	<p>Wiso - Sparbuch 53/49</p> <p>7 000726</p>	<p>Gesetztes CD</p> <p>11 000699</p>	<p>Wahrnehm! 12 CD's auf einen Streich</p> <p>15 000609</p>	<p>Turbo Anti-Virus</p> <p>19 000352</p>	<p>Journeymen Project</p> <p>23 000739</p>	<p>Virtual Reality</p> <p>27 000579</p>	
<p>Photograph Lite</p> <p>4 000466</p>	<p>MS Dinosaur</p> <p>8 000419</p>	<p>Gesetze - Disc</p> <p>12</p>	<p>WordStar für Windows</p> <p>16 660716</p>	<p>Windows Draw 3.1</p> <p>20 660726</p>	<p>Smile für Windows</p> <p>24 000366</p>	<p>PC-Stylus</p> <p>28 000252</p>	
<p>Bitte gewünschte Gesetzte-Disc hier ankreuzen</p>							
<p><input type="checkbox"/> BGG <input type="checkbox"/> HGB <input type="checkbox"/> GG <input type="checkbox"/> AktG/GmbHG <input type="checkbox"/> EStG <input type="checkbox"/> Mietrecht <input type="checkbox"/> Arbeitsrecht</p>							
<p>000626 000636 000646 000656 000666 000676 000686</p>							

Ja ich bestelle gegen:

☐ Bankinzug Inland: + DM 6,- ☐ Bankverbindung: BLZ _____
Kto. _____ Bank _____

(Nur gültig mit Unterschrift - sonst Lieferung gegen Nachnahme!)

☐ Vorauskasse per Scheck: + DM 6,- (nur innerhalb Deutschlands)
☐ Nachnahme Inland: + DM 11,- ☐ Nachnahme Ausland: + DM 15,-

Spiele im 2er-Paket
(Nr. 21-26) zum Sonderpreis von DM 69,-.

Meine Adresse:

041040

Name _____

Strasse _____

PLZ/Ort _____

Datum/Unterschrift - Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter)

DMV Software
Postfach 1146
85580 Poing

Bitte Coupon abtrennen und im Sichtfensterkuvert einsenden.
Unbedingt ein Ersatzprodukt angeben!

Die Beste-Preis-Linie
08121/769-102
oder fix faxen:
08121/769-103



Keine Panik!

TOD EINES CD-ROM- LAUFWERKS

Lesefehler, Speichermangel, Treibertrübel: CD-ROMs sind keinesfalls harmlose Geräte, die bei jedermann sofort funktionieren. Für die wichtigsten Probleme haben wir die Lösung.

Mal sind sie zu langsam, mal brauchen sie zu viel RAM, mal laufen sie erst gar nicht. CD-ROMs sind (wie jeder andere Teil der PC-Hardware auch) ein Quell immer neuer interessanter Aufgaben – Sie dürfen auch »Probleme« dazu sagen. Viele Lösungen sind für alle ROMs gleich, einige aber nur systemspezifisch. Unser extradicker »Keine Panik«-Führer bringt mit Sicherheit auch Ihr Laufwerk wieder in Schwung.

Um ein CD-ROM zu betreiben, brauchen Sie zwei Programme: Eine Treibersoftware und ein »Dateisystem«. Die Treibersoftware ist für jeden Hersteller anders; sie wird meist in der CONFIG.SYS-Datei geladen und enthält die Funktionen, um das CD-ROM direkt anzusprechen. Das CD-ROM ist zu diesem

Grundsätzliches und Offensichtliches

Zeitpunkt aber noch kein richtiges Laufwerk: Zwar kann jeder Sektor angesprochen werden, aber von Dateien weiß der Treiber nichts.

Das zweite Programm ist für alle CD-ROMs gleich: MSCDEX von Microsoft spricht die Treiber an und verwandelt deren rohe Daten in MS-DOS-lesbare Dateien. Außerdem stellt MSCDEX Standardfunktionen für Programmierer zur Verfügung.

VORSICHT BEIM TREIBER-UPDATE

Immer wieder passiert folgendes: Ein CD-ROM-Nutzer erhält eine neue Treiber-Version, kopiert diese über den alten Treiber und wundert sich, daß danach gar nichts mehr geht: Ständige Abstürze, teilweise schon beim Booten, keine CD-ROMs sind mehr lesbar, alles scheint hinüber. Dabei ist das Problem gar nicht beim Treiber zu suchen. Der ist wahrscheinlich ein paar Bytes größer geworden als sein Vorgänger.

Wenn Sie aber mit MEMMAKER oder anderer Memory-Software den Speicher organisiert haben, wird immer noch vom kleineren Bedarf des Vorgängers ausgegangen und das Ende des neuen Treibers mit anderer Software überschrieben. Kein Wunder, daß das zu Problemen führt. Deswegen sollten Sie nach jedem Treiberupdate als erstes wieder Ihr Speicher-Organisations-Programm aufrufen – dann wird die Speicherverwaltung an die neuen Programmgrößen angepaßt.

gung, die den Auditeil eines CD-ROMs ansprechen wollen. Theoretisch gibt es Alternativen zu MSCDEX: Navell DOS bietet ein eigenes, Carel hat einen angeblich besseren Ersatz und sogar im Shareware-Bereich sind MSCDEX-Clones zu finden. Unser Rat lautet oben: Finger weg. Der einzige Treiber, mit dem Hersteller ihre ROMs ausprobieren, ist MSCDEX. Wenn Sie keinen ganz genauen Grund haben, warum Sie einen anderen Treiber installieren sollten, bleiben Sie in jedem Fall bei MSCDEX. Wenn Sie diesen Treiber nicht haben: Er liegt fast jedem CD-ROM bei und kann gegebenenfalls bei einem Händler kostenlos kopiert werden.

Ein zweiter Rat: Besorgen Sie sich immer die neueste Version von MSCDEX. Zur Zeit ist dies Version 2.23 aus MS-DOS 6.22. Microsoft hat im Laufe der Jahre einige Bugs aus dem Programm entfernt und es schneller gemacht. Einige überflüssige CD-ROM-Installationsprogramme tauschen das aktuelle MSCDEX gegen eine veraltete Version aus. In diesem Falle sollten Sie prüfen, daß in der AUTOEXEC.BAT grundsätzlich die aktuellste Version aufgerufen wird. Die befindet sich bei den meisten PCs entweder im \DOS oder im \WINDOWS-Verzeichnis. Wird hingegen eine Version beispielsweise aus \SOUND\CD-ROM\DRV aufgerufen, ist es mit Sicherheit eine veraltete Version vom CD-ROM-Hersteller.

MSCDEX- Geheimnisse

Der MSCDEX-Treiber wird mit einigen Parametern in der AUTOEXEC.BAT aufgerufen. In jedem Fall muß der Parameter »/D:name« angegeben werden, wobei der »name« identisch mit dem sein muß, der in der CONFIG.SYS beim CD-Treiber

angegeben wird. Dort steht mit Sicherheit irgendwas eine Zeile, die in etwa »DEVICE=C:\directory\irgendwas.SYS /D:name« lautet. Wenn beide Namen auf den Buchstaben genau übereinstimmen, wird das Laufwerk nicht gefunden.

Der zweitwichtigste Parameter ist »/M:x«. Mit diesem stellen Sie die Anzahl der Buffer ein, die MSCDEX im RAM behalten soll. Jeder Buffer ist etwas über 2 Kilobyte groß. Bis zu 64 Buffer sind möglich. Wenn Sie MS-DOS 6.2 oder höher einsetzen und SMARTDRV benutzen oder ein anderes CD-Cache-Programm einsetzen sollten Sie »/M:0« verwenden. Wenn Sie kei-

nen CD-Cache verwenden, sollten Sie mindestens »M:16« verwenden.

Diese Buffer brauchen eine Menge RAM (bei »/M:16« immerhin mehr als 32 KByte). Sie werden praktischerweise mit dem Parameter »/E« in das Expanded Memory (EMS) verschoben. Wenn Sie kein EMS haben, gibt es nur eine kurze Fehlermeldung, MSCDEX läuft aber trotzdem. Allerdings können die Buffer jetzt DOS-RAM belegen. In diesem Fall sollten Sie doch die Anzahl der Buffer verringern.

Wenn Sie sich über die Speicheraufteilung informieren wollen, hilft der Parameter »/V«. Er zeigt beim Laden von MSCDEX eine exakte Speicherbelegung an.

Der Parameter »/K« wird eigentlich nie benötigt – mit ihm kann MSCDEX ein CD-ROM lesen, dessen Dateinamen japanische Kanji-Zeichen enthalten. Nur in Netzwerken hat der Parameter »/S« Bedeutung: Mit ihm kann ein CD-ROM-Laufwerk in Peer-to-Peer-Netzen auch anderen Benutzern zur Verfügung gestellt werden; ohne den Parameter scheint es zu gehen, allerdings folgen früher oder später Fehlermeldungen. Wenn Sie das Laufwerk nicht freigeben wollen, lassen Sie »/S« in jedem Fall weg.

Der letzte Parameter ist »/L:x«, wobei »x« für den Laufwerksbuchstaben steht, den Sie dem CD-ROM geben wollen. Normalerweise wird der erste freie Buchstabe verwendet.

Haben Sie nur eine Festplatte »C:« ist das CD-ROM automatisch »D:«. Mit dem »/L«-Parameter legen Sie es auf einen anderen, nach nicht verwendeten Buchstaben von D bis Z. Allerdings müssen Sie dann auch den »LASTDRIVE«-Wert in der CONFIG.SYS entsprechend ändern.

Seit MS-DOS 6.2 kann der eingebaute Disk-Cache SMARTDRV auch CD-ROMs schneller machen. Alleine deswegen lohnt sich für jeden PC-Besitzer schon der Update von einer älteren MS-DOS-Version. Am besten besorgen Sie sich die aktuelle Version MS-DOS 6.22, bei der ein Bug aus SMARTDRV entfernt wurde, der bei Photo-CDs Probleme macht.

Caching bedeutet nichts anderes, als das häufig benötigte Daten der CD im RAM des PC zwischengespeichert werden. Da der Zugriff auf einzelne Daten sehr lange dauert, kann so ein enormer Geschwindigkeitsgewinn erzielt werden. Das Laden von Spielen kann beispielsweise bis zu doppelt so schnell gehen.

Um den Geschwindigkeitseffekt zu nutzen, müssen folgende Kriterien erfüllt sein:

**Schneller
dank
SMARTDRV**

CD-ROM • MUSIC • DRIVES • MEMORY • CDSHELL • PHOTO TECHNOLOGY • ARTIST • MATERIAL



**DIE INTERAKTIVE
REVOLUTION
AUF CD-ROM**

**Offizieller Distributer für
Vivid Interactive in Europa:**

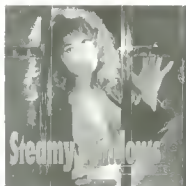
HOFRA Trading GmbH

Postfach 13 10

D-65533 Limburg

Telefon 06431 - 7 10 48

Telefax 06431 - 7 54 71



*Menügesteuert, Bedienerfreundlich, High, True Colors. Vivid CD-ROM erhältlich für PC, Macintosh, 3DO und Cdi. **Händleranfragen erwünscht!** Weitere Unterlagen über unser vielfältiges Gesamtprogramm erhalten Sie auf Anfrage!*





1) MSCDEX.EXE muß in der AUTO-EXEC vor SMARTDRV.EXE stehen. Sonst kann SmartDrive das Laufwerk nicht erkennen.

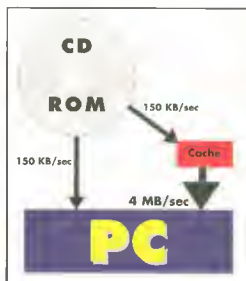
2) MSCDEX.EXE und SMARTDRV.EXE müssen aus dem selben System sein. Es ist nicht möglich, MSCDEX von Windows und SMARTDRV von DOS oder umgekehrt zu verbinden, auch wenn die Versionsnummern theoretisch stimmen (was sich Microsoft dabei gedacht hat, weiß der Kuckuck). Genausowenig können Sie SMARTDRV aus MS-DOS 6.2 und MSCDEX aus MS-DOS 6.22 oder umgekehrt kombinieren. Erst recht funktioniert die Kombi aus englischem SMARTDRV und deutschem MSCDEX oder umgekehrt. Leider zeigt SMARTDRV in seinem Status-Bildschirm an, daß es cachet, obwohl es das gar nicht tut. Ob Ihr CD-ROM cachet, erkennen Sie mit folgendem Trick: Tippen Sie unter DOS das Kommando »DIR x:\ /S« wobei X für Ihr CD-ROM steht. Praktischerweise nehmen Sie eine CD mit mehreren Directories (wie wär's mit der PC Player plus?). Die Lampe an Ihrem CD-ROM sollte dabei relativ lange flackern. Direkt danach tippen Sie das Kommando einfach nochmal: Wenn das Lesen nun genauso lange wie vorher dauert und die Lampe weiterhin flackert, sind die Daten nicht gecachet worden.

Auf manchen Laufwerken gibt es beim Lesen von Photo CDs oder CD-ROM XA CDs einen Bug, bei dem Sie beim Einsatz von SmartDrive eine »Drive not Ready«-Meldung oder ähnliches erhalten. In diesem Fall müssen Sie in der AUTOEXEC-Zeile, die SmartDrive startet, den Parameter »/E:2048« angeben. Wenn es dann immer noch nicht funktioniert, können Sie SmartDrive mit dem Parameter »/U« laden – dann wird auf das Caching der CD-ROMs verzichtet.

Bus ist nicht gleich Bus

Nicht jedes CD-ROM paßt an jedes Interface. Zur Zeit gibt es neben einigen exotischen Krümmelformen vier recht unterschiedliche etablierte Standards sowie einen Neuzugang.

Eine Klasse für sich sind die inzwischen weit verbreiteten SCSI-Laufwerke, die man hauptsächlich im hochpreisigen Bereich finden kann. Mehr dazu siehe unten. Dann gibt es gleich drei Interfaces, die man als »AT-BUS« bezeichnet, die aber mit dem »echten« AT-BUS für Festplatten ganz und gar nichts zu tun haben. Diese drei Standards heißen nach den Laufwerken, die sie verwenden: »Panasonic/Matsushita«, »Mitsumi« und »Sony«-Bus. Oberste Grundregel: Ein Laufwerk in Standard A paßt weder an B noch an C, obwohl die Stecker und Buchsen absolut gleich aussehen. Der Schein trügt, intern



Sa arbeitet ein Cache: Ein Teil der Daten des CD-ROMs wird im RAM zwischengespeichert. Wenn diese Daten von einem Programm angefordert werden, geht das Lesen aus dem RAM etwa zehn- bis zwanzigmal schneller als von CD.

laufen jeweils total unterschiedliche Dinge ab. Soundkarten mit nur einem CD-ROM-Bus haben entweder einen Panasonic/Matsushita- oder einen Mitsumi-Bus; hier hilft nur ein genauer Blick ins

Handbuch, da die Soundkarten-Hersteller durchaus unterschiedliche Modelle untereinander austauschen. Immer mehr Soundkarten schmücken sich mit dem Adjektiv »Multi-CD«. Damit ist meistens gemeint, daß gleich alle drei Busmodelle, also drei Stecker, vorhanden sind. Auch hier sollte man das Handbuch wörtlich studieren, bevor man ein CD-ROM anschließt.

Neu im Bunde ist der EIDE, ATIDE, IDEE oder sonstwie abgekürzte neue, erweiterte AT-Bus. Mit ihm wird es möglich sein, ein CD-ROM Laufwerk an den selben Controller wie die Festplatte anzuschließen. Allerdings wird weiterhin die Treibersoftware benötigt. Leider ist der Standard noch sehr verwaschen; Testmuster dieses neuen Typs liegen uns nach nicht vor und deswegen sollten Neukäufer bei solchen Modellen erstmal Vorsicht walten lassen.



Einer der dicksten Stolpersteine für viele CD-ROM-Besitzer ist der Sound:

Sound ist nicht gleich Sound

Manche Spiele machen ordentlich Krach, andere bleiben stumm. Da muß doch das Spiel kaputt sein, oder? Nein, denn die meisten Titel verwenden kein CD-Audio. Vielmehr sind Sprache und Musik als ganz normale Computerdaten abgelegt. Diese Daten werden dann meistens über eine SoundBlaster-Karte abgespielt. Hier hängt es nur von der korrekten Installation Ihrer Soundkarte ab, ob Sie etwas hören oder nicht.

Einige wenige Programme verwenden allerdings CD-Audio. Dabei wird der Ton wie bei einer normalen Musik-CD gespeichert. Dieser Sound erreicht nie den PC; er wird direkt im CD-ROM in ein analoges Tonsignal für Lautsprecher oder Verstärker gewandelt. Die Musik kommt dabei entweder aus dem Audio-Ausgang oder einer Kopfhörer-Buchse am CD-ROM. Viele Soundkarten haben einen speziellen »CD-Audio

IN«-Eingang für diese Musik; sie wird dann nur mit den PC-Sounds gemischt, damit ein Verstärker und ein Poor Lautsprecher aus-



AUF DEM CD-ROM

...von PC Player plus finden Sie diesen Monat aktuelle Treiber-Updates für Philips, Creative, Mitsumi und SCSI-Laufwerke. Wir verhandeln zur Zeit mit weiteren Herstellern, um in zukünftigen Ausgaben noch mehr aktuelle Treiber für Sie bereitzustellen.



reichen, um sowohl die CD wie den PC zu hören.

Problemfall Nummer Eins ist das passende Kabel: Der Anschluß auf der Soundkarte und der des CD-ROMs sind meistens her-

stellerabhängige Exoten. Wenn das passende Kabel nicht beim CD-ROM oder bei der Soundkarte beiliegt, ist es nahezu unmöglich, ein solches Kabel im Handel aufzutreiben. Hier hilft nur eine freundliche Anfrage bei den Herstellern Ihrer Geräte und bei Ihrem Fachhändler; wahrscheinlich werden die sich aber den schwarzen Peter gegenseitig in die Schuhe schieben oder exorbitante Preise für das lächerliche Kabel verlangen. Im schlimmsten Falle können Sie sich behelfen, indem Sie ein normales HiFi-Kabel mit zwei 3,5 mm-Klinkeinsteckern besorgen (hat jeder HiFi-Fachhändler) und ein Ende in den Kapthörerbuchse des CD-ROMs stecken, das andere in den »line In«-Eingang der Soundkarte. Das ist nicht gerade elegant, hilft Ihnen aber, bis Sie ein internes Kabel lokalisiert haben.

Subtiler ist Problem Nummer Zwei: Das CD-ROM ist mit dem korrekten Audio-Kabel angeschlossen, trotzdem ist keine CD zu hören. Die eine Lösungsvariante dieses Problems ist der »Mixer« der Soundkarte – wenn hier der CD-ROM-Eingang abgeschaltet oder leise gedreht ist, können Sie nichts hören. Starten Sie also das mit Ihrer Soundkarte mitgelieferte Mixer-Programm und stellen Sie die Lautstärke entsprechend ein oder geben Sie den CD-Eingang überhaupt erstmal frei. Wenn das nichts hilft, gibt es wahrscheinlich einen Kurzschluß im Audio-Kabel. Da dieses Problem eigentlich nur bei der Kombination Mitsumi CD-ROM mit SoundBlaster-Karte auftritt, erklären wir es unter der Mitsumi-Überschrift.

Mechanische Probleme

Zum Haareraufen ist folgende Geschichte: Sie kaufen ein CD-ROM und

bei Ihnen zu Hause kann es partout nicht gelesen werden. Sie gehen zum Händler und wollen es umtauschen. Der legt es in sein Laufwerk: Alles in Ordnung. Sie nehmen es wieder mit: Nichts geht, nur Lesefehler. Das kann daran liegen, daß Ihr CD-ROM etwas empfindlicher auf herstellungsbedingte Toleranzen reagiert. Wenn beispielsweise das Loch in der Mitte der CD um einen Hundertstel Millimeter bei der Produktion verrutscht ist, »eiert« die CD im Laufwerk minimal. Viele Laufwerke können das kompensieren aber immer wieder mal gibt es Ausreißer und die Mechanik eines Laufwerks reagiert einfach nicht schnell genug. Hier hilft dann nur ein Umtausch des Laufwerks gegen ein identisches Modell.

In anderen Fällen kann es an der Fehlerkorrektur des Laufwerks liegen. Wenn die nicht gefügige CD einen kleinen Kratzer hat, kann ein Laufwerk mit guter Fehlerkorrektur diesen vielleicht noch ausgleichen; bei einem preiswerteren Laufwerk gibt es hingegen einen Read-Error.

Für solche Fälle gibt es im Fachhandel sogenannte »Reparatursätze«, mit denen Sie eine CD abschleifen und Kratzer weg-

polieren. Daß dies eine Arbeit für Leute mit Geduld und Fingerspitzengefühl ist, versteht sich von selbst.

Immer Ärger mit SCSI

»Mit SCSI geht alles« heißt es öfter in den Gazetten der Cam-

puterfachpresse. Wer auf den Spruch reingefallen ist, steht oft mit einem nicht funktionstüchtigen Laufwerk da. Kaum zu glauben: Viele Hersteller eines teuren SCSI-CD-ROMs legen trotz vierstelliger Preise keine Treiberdiskette bei (Den Treiber kriegen Sie mit dem Interface). Umgekehrt kommt so manche Soundkarte mit Billig-SCSI-Anschluß ohne jede Form von Treiberdiskette (Den Treiber kriegen Sie mit dem Laufwerk). Da darf man dann nochmal für beinahe 200 Mark eine SCSI-Software wie »Adaptec EZ-SCSI« oder »Corel SCSI« kaufen. Und selbst dann ist nicht gewährleistet, daß Ihr CD-ROM läuft. Trotz standardisierter SCSI-Kommandos arbeiten brandneue Laufwerke oft nicht mit gerade mal zwei Monate alter Treibersoftware zusammen. Benutzer nagelneuer Triple- und Quadraspeed-Laufwerke können ein Lied davon singen, wieviel Ärger der Anschluß bereitet. Bei diesen Highspeed-Laufwerken gibt es auch zahlreiche andere Macken, den offensichtlich steckt die Technologie des schnelleren Drehens bei vielen noch in den Kinderschuhen. So soll ein großer Hersteller von Triple-Speed-Laufwerken schon bei der fünften ROM-Revision sein; registrierten Kunden werden solche Updates verheimlicht, nur wenn man den Hersteller konkret danach fragt, gibt es den dringend notwendigen ROM-Austausch.

Beim Kauf eines SCSI-CD-ROMs sollte man also folgende Dinge beachten: Immer ein Komplettpaket aus SCSI-Karte, CD-ROM und Treibersoftware kaufen. Wenn man nur zwei der drei Teile hat sagt Murphys Gesetz, daß das Dritte, nachträglich gekaufte garantiert nicht kompatibel zu den ersten beiden ist. Außerdem sollte man sich vom Händler schriftlich zusichern lassen, daß die drei Komponenten auch zueinander passen; dann fällt der Umtausch leichter, wenn es ein Problem gibt.

Wenn Sie SCSI haben wollen, dann wahrscheinlich nur, weil Sie auch Festplatten, Scanner oder andere Geräte im SCSI-Standard verwenden wollen. Dann gibt es nur einen entscheidenden Rat: Kaufen Sie keine Soundkarte mit SCSI-Interface. Diese Mini-SCSIs sind meistens nämlich langsam und lediglich für CD-ROMs geeignet. Vernünftige SCSI-Karten haben so viel Elektronik, daß sie nicht huckepack auf einer Soundkarte »mitfahren« können. Außerdem fehlen den Soundkarten oft externe Anschlüsse und SCSI-Support für mehr als ein Gerät. (bs)

FORTSETZUNG FOLGT

In der nächsten Ausgabe nehmen wir die Tücken einzelner CD-ROM-Laufwerke ins Visier. Dann gibt es Tips zu Modellen von Sony, Mitsumi, Creative, Motusshita und Philips. Außerdem erfahren Sie, mit welchen Laufwerken Sie eine Audio-CD direkt digital auslesen können und wie Sie eine CD auf Lesefehler testen. (bs)

Kraftstoff für Ihren PC

- jetzt jeden Monat frei Haus!

Noch aktueller geht's nicht! Immer eine Nasenlänge voraus mit der brandaktuellen Shareware aus den Bereichen:

- ▶ Grafik, Sound und Multimedia
- ▶ Utilities
- ▶ Antiviren-Kits
- ▶ Programmierung
- ▶ Spiele
- ▶ und vieles mehr...

Und das alles ganz bequem im Abo - ohne Laufereien und immer pünktlich

Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Bestellservice CLL DMV Software, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



1000 Shareware-
programme zum
Schnuppern:

2 CD's
für DM 35,-

Lassen Sie sich von der Abo-CD überzeugen - fordern Sie Ihr Schnupperabo an!

- Sie erhalten immer aktuell Ihre Shareware-CD Monat für Monat - Sie versäumen keine!
- Lieferung erfolgt monatlich „Frei Haus“ Keine unnötige Lauferei
- Sie sparen im Abo je nach Zahlungsweise bis zu DM 60,- gegenüber Einzelkauf.
- Das Abo kann jederzeit beendet werden und zwar ohne Kündigungsfrist. Geld für bezahlte, aber noch nicht ausgelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Bitte Coupon abtrennen und einsenden oder Seite faxen.

DMV Software
Bestellservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

Die Bestellfax-
Hotline:
089/20 24 02 15

Her mit den 1.000 Shareware-Programmen zum Schnuppern!

Meine Adresse:

PC 104

Name _____

Strasse _____

PLZ/St. _____

Datum/1. Unterschrift: Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)
Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Bestellservice CSJ, DMV Software, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift: Bitte nicht vergessen (Bei Minderjährigen der gesetzliche Vertreter.)

Ich bezahle das Schnupperabo (DM 35,-) bequem per Bankeinzug:

Bank _____

BLZ _____ Kto. _____

Anschließend wähle ☐ monatlich (DM 29,95)

Ich folge ☐ 1/4 jährlich (86,10 €) ich spare DM 15,- jährlich

Zahlungsweise: ☐ 1/2 jährlich (144,70 €) ich spare DM 30,- jährlich

☐ 1 jährlich (299,- €) ich spare DM 60,40 jährlich

Der Betrag wird entsprechend abgebucht.

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 10/93



Saunter auf CD ROM – großer Vergleichstest • Tests: u.a. Secret of Monkey Island, Eight Ball Deluxe, Burntime, Galactic Warrior Art • Tips & Tricks zu Lost Vikings • u.v.a.

Ausgabe 11/93



High-End-PCs im Test • Reel Magic – die neue Videokarte • Tips & Tricks u.a. Lemmings, Prince of Persia 2, Maniac Mansion • 50 Seiten Spiel-Tests • Viren-Bekämpfung • ...

Ausgabe 12/93



Die besten Produkte des Jahres • Tips & Tricks u.a. zu Simon the Sorcerer, Return to Zork, Dark Sun • Im Test: Ansoft • Die neuen Bildschirmschoner im Test • u.v.a.

Ausgabe 1/94



Greatest Hits: Die Tops + Flops '93 • Tests: Larry 6, Kyrania 2, Aufschwung Ost, Sam 6 Max, Goblins 3, Rebel Assault, Indy Car Racing • Tips & Tricks: Xanth, Lost in Time, Shadow Caster • ...

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel Interaktiv • Tests: Civilization, Manos Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Gabriel Knight •

Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere, u.a. • Sonderartikel Tips & Tricks: Judgment-Lösung, DOOM-Gehimmnisse, ...

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad News, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2 • Tips & Tricks: Inca 2, Ansoft, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Laufwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, Myst, The Horde, Critical Path u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Beneath a Steel Sky, Ravenloft, Elder Scrolls Arena • ...

Ausgabe 7/94



Pentium gegen DX4 • 3 D Bilder auf dem PC • WM Total: Fußballsimulationen im Vergleich • Spieltests: Al-Qadim, FIFA Soccer, Sam & Max, Ansoft, Sim City, u.a. • Tips & Tricks: Battle Isle 2, Siedler, Innocent, ...

Ausgabe 8/94



Alles zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Pizza-Connection, Stomenschwelf, Cool-Spot, Privateer, Shanghai II, D-Day, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Qadim, Railroad Tycoon, ...

Ausgabe 9/94



Tinten-Farbdrucker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: PC Golf, TIE Fighter, Wing Commander, Indy Car Circuits, Ultima V • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Pizza-Connection, Outpost, Inherit the Earth

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER auswählen, die noch fehlen, und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden. Übrigens, wenn der Coupon nicht reicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die benötigt werden ankreuzen.

JA, ich möchte meine PC Player Sammlung tutto completi!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankkredit

Konto-Nr.

BIZBankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quitierte Rechnung liegt der Sendung bei)

Stück für je DM 6,50 der Ausgabe

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD)

Gesamtsumme

Name/Vorname

Strasse

PLZ, Ort

Unterschrift

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland

Seite aus dem Heft herausstatten, einsenden und faxen. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**

Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:
DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München

PC PLAYER

TIPS & TRICKS

ab Seite

- **Heimdall 2**124
- **FIFA Soccer**127
- **TIE-Fighter**127
- **Subwar 2050**127
- **Der Clou**127
- **Wrath of the Gods**128
- **Hanse - Die Expedition**131
- **Superhero League of Hoboken**132
- **Technik-Treff**138



Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Pasing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (vWard- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.

HEIMDALL 2

Es ist egal, welche der beiden Spielfiguren Sie in »Heimdall 2« steuern. Da beim Einschalten des Inventars das Spiel gestoppt wird, können Sie z.B. mitten im Kampf auf die andere Figur umschalten, um ihr Waffe und Rüstung der ersten zu geben. Der größte Vorteil der zwei Charaktere ist die verdoppelte Tragfähigkeit sowie die Möglichkeit, acht Zaubersprüche bereitzuholen.

Midgard – Rurik's Dorf

Zu Beginn steht Heimdall in der Halle der Welten. Nehmen Sie Pfeil und Bogen und rüsten Sie ihren kleinen Halbgot damit aus. Draußen befinden sich zwei Obelisken. Heimdall sollte dicht hinkommen und die beiden Schilder lesen. Schießen Sie dann per Bogen auf das linke. Den Pfeil wieder auf sammeln, außerdem den unscheinbaren Runenstein neben dem rechten Obelisken nicht vergessen. Achten Sie in Zukunft immer darauf, alles, was nicht nie- und nagefest ist, einzusammeln. Notieren Sie sich jeden Zauberspruch, indem Sie gefundene Schriftrollen oder Bücher ansehen. Danach können Sie verkauft oder weggeworfen werden.

Nun geht man nach links, wo jedoch bald der Weg versperrt wird. Kein Problem; Sie springen vom Felsen aus hinunter zum Höhleneingang. Drinnen braucht man etwas Timing, um die Totenköpfe zu überwinden. Am anderen Ende angekommen bringt Sie ein kleines Boot zum Dorf. Das linke der beiden ersten Häuser läßt sich nicht betreten. Im hinteren Teil des zweiten wird die Klappe geöffnet und der Armreif entnommen. Gehen Sie dann hinaus, am linken Haus vorbei und die Treppe hoch in das Gebäude, wo Ihnen der Dorfhelfer vom Kampf mit Eadric erzählt und um Hilfe bittet. Nun sollte Heimdall zwischen den beiden ersten Häusern hindurch zum Darflanden laufen. Dort kann man sich Heiltränke oder Nahrung kaufen. Verschern Sie einen der beiden Bögen und kehren Sie dann zum Boot zurück.

Midgard – Eadric's Dorf

Segeln Sie zum Dorf von Eadric und besiegen Sie den Hokrat am Eingang. Gehen Sie die erste Treppe hinunter, um in der Schankstube Wissenswerte zu erfahren. Von den beiden anderen Häusern ist das rechte nicht betretbar, im linken finden Sie neben einer stattlichen Summe Gold (in den drei Kästen) den hiesigen Häuptling. Er klagt ebenfalls über den leidigen Darkkrieg und freut sich über den vorhin gefundenen Armreif. Als Erwiderung des Friedenszeichens soll unser Held Rurik einen Brief überbringen. Kehren Sie also zum ersten Dorf zurück, wo Sie als Belohnung für den Brief von Rurik einen Paß zum Königlichen Schloß erhalten. Zwischenzeitlich sollten sieben Runen verfügbar sein.

Wollen Sie dem finsternen Treiben Lokis tatenlos zusehen? Wer unserem Lösungsweg folgt, beendet die Machenschaften des göttlichen Spitzbuben.



Lokis Schwester ist gar nicht nett

Midgard – Das königliche Schloß

Wir übergeben der Torwache den Ausweis. Im Schloß salten Sie mit dem König, der Dienstmagd und der Königin reden. Öffnen Sie dann in dem Flur, der zum Garten führt, den Geheimgang hinter dem Bild. Im Schlafzimmer liegt ein Runenbuch; außerdem läßt sich der vordere rechte Bettposten manipulieren, was uns einen Siegelring einbringt. Zeigen Sie diesen dem Wächter vor der Treppe zum Verlies, steigen Sie hinab und sprechen Sie mit den Gefangenen. Nicht versuchen, durch die Tür rechts zu gehen. Jetzt braucht nur noch der Zeittel überbracht zu werden, worauf die Treppe hinauf und durch den Torbogen gegangen werden kann. Im folgenden Raum muß man in jede der drei Öffnungen einen Pfeil schießen oder ein Messer werfen, so daß die Barriere verschwindet. Laufen Sie im nächsten Zimmer einmal um die Statue herum, und schon können Sie den ersten Amulett Teil einsammeln.

Midgard – Fischerhütte und Lokis Schrein

Nächstes Ziel ist die Fischerhütte. Erschlagen Sie mindestens einen Hokrat und öffnen Sie dann im Inneren des Hauses den Schrank. Der befreite Fischer bedankt sich mit Thors Hammer. Nun begibt sich unser Heldengespänn zum Schrein, wo es durch das richtige Tor geht (blau für Heimdall, bzw. rot, wenn Sie gerade Ursho steuern). Nach kurzer Zeit kommen Sie in einen Raum, in dem um einen Pfeil herum Eisenstangen aus dem Boden hochschießen. Jetzt mit dem richtigen Timing den Pfeil holen, dann auf den Schalter in der linken Seite der Wand drücken, das Buch schnappen und die ganze Prozedur wiederha-

len. Das Manöver bringt Ihnen Sigils Klinge ein. Im nächsten Bild braucht man nur zur Geleisselten zu laufen. Artig bedankt sich das Mädchen mit dem ersten Utgard Talisman. Verlassen Sie den Raum wieder und gehen Sie zur rechten oberen Ecke. Nun zu Ruriks Insel zurückkehren und die Halle der Welten betreten. Der Talisman hat ein weiteres Dimensionstor zugänglich gemacht, das wir mutig durchschreiten.

Utgard – Insel der Zwerge

Heimdall folgt dem Weg und kommt zum Schauplatz eines exzessiven Gemetzels. Einer der Sterbenden hat noch ein paar letzte Worte parat. Halten Sie sich an diese Aussage, indem Sie zum ersten Bild zurückkehren und auf den brennenden Kreis einen Schuß abgeben. Nun befindet man sich in der Halbwelt und kann das Gespräch fortsetzen. Durch einen erneuten Schuß zurück in die normale Welt wechseln und die königliche Rüstung schnappen. Jetzt öffnet die Wache das Fallgitter zur Burg. Dort können Sie einen Ring, ein Geschloß und vor allem den ertlichen Herrscher finden. Dieser gibt Ihnen einen Brief und den Auftrag, nach einem verschollenen Klan zu suchen. Außerdem weist er auf die Insel der Riesen (Giant Isle) hin, die prompt zum nächsten Reiseziel avanciert. Verlassen Sie die Burg, indem Sie in die Eingangshalle nach rechts unten gehen.

Utgard – Insel der Riesen

Nachdem der im zweiten Bild herumlaufende Riese erschlagen ist, verhindert ein Bächlein das Erreichen der anderen Seite. Kein Problem, wenn man im Eisbrunnen eine leere Flasche füllt und im vorherigen Raum in den Feuerbrunnen schütet. Über eine Eisbrücke gelangen Sie nun zur anderen Seite. Vorsicht: Speichern Sie an dieser Stelle unbedingt den Spielstand. Am Fuß der Treppe sollte Heimdall mutig ins Leere laufen, woraufhin der nächste Raum zugänglich wird. Hier muß man sofort zu dem auf dem Boden liegenden Talisman (für den zweiten Zugang nach Utgard) eilen, bevor ihn der Riese erwischt. Sie sollten diesen Raum zum Steigern ihrer Werte benutzen: Stellen Sie sich vor das Licht und prügeln Sie auf die regelmäßig erscheinenden Riesen ein. Dies ist relativ ungefährlich, da bei jedem Erfahrungspunktsieg die Lebensenergie wieder aufgefüllt wird. Nachdem er sich abregiert hat, segelt unser Protagonist zum Hauptquartier der Zugriffsgeowachsenen. Im Raum hinter dem Lavasee muß die Kerze umgestoßen werden, wodurch ein weiterer Talisman (für die Welt Her Ker'yn) zugänglich wird. Kehren Sie durch das Dimensionstor vor der Zwergenfestung wieder in die Halle der Welten zurück.

Sa überwinden Sie das Runenrüstel

der zum selben Raum führt wie die zweite Tür im vorherigen Zimmer. Es erwartet Sie ein Spiegelbild von unserem Helden sowie ein weiterer Magier. In dessen Nachlaß befindet sich der Talisman nach Tal Ker'yn. Jetzt zur verbliebenen Insel segeln. Dort ist eine Schiffroute zu finden, deren Verse bestimmte Schlüsselwörter enthalten, die sich jeweils durch eine Rune ausdrücken lassen. Die richtige Runenfolge muß abgelesen werden, um die Barriere zu beseitigen. Im Bild (oben) sehen Sie den Weg eingezeichnet. Hinter der Barriere befindet sich der dritte Teil des Amuletts. Durch die Dimensionstar in Druidenhain geht's zurück in die zweite Halle der Wehen, wo ein weiteres Tar freigegeben wird.

Tal Ker'yn

Hier müssen unter Anleitung durch Ander verschiedene Aufgaben erfüllt werden, um an sechs Göttersymbole heranzukommen. Fangen Sie mit der ersten Tür auf der rechten Seite der Halle an. Die Todesgöttin Mirin wird dadurch beeindruckt, daß zunächst mit beiden Charakteren die Statue berührt wird. In der Hallenwelt sehen Sie daraufhin eine erleuchtete Stelle an der Wand. Dort kann man durchgehen und sich das erste Göttersymbol sowie eine Krone und eine Axt sichern. Nach Verlassen des Raums sind beide Figuren wieder am Leben. In der gegenüberliegenden Räumlichkeit wird die eben gefundene Krone auf den Steinkopf gesetzt.

Nun werden wir von der Gerechtigkeitgöttin beurteilt. Wenn Sie im Darf schön brav waren, erhalten Sie auch Siris' Symbol. Neben Siris' Tür liegt das Reich von Ketar, dem Gott der Lüfte. Probieren Sie einfach nacheinander alle »Teleport Gewitterwolken« aus, bis Sie den Helm Ketars, eine Geisterüstung, den Spiegelschild sowie natürlich das Göttersymbol in Händen halten.

Zurück in der Halle nehmen wir die gegenüberliegende Tür in Angriff. Hier müssen Sie die beiden Gegner per Zauber oder Fernwaffen abschießen, woraufhin die Schlucht überbrückt und das Symbol von Jarok zugänglich wird. Dann tritt ein unser Held durch den angrenzenden Torbogen. Um Myras Symbol zu bekommen, sollten Sie vom linken Pfeil aus ins Leere laufen und dem entstehenden Weg folgen. Jetzt fehlt nur noch das Symbol von Ander. Er gibt es uns, wenn wir die Samen von drei Pflanzen so kombinieren, daß sie zusam-

menge nehmen nur positive Eigenschaften besitzen. Im Bild sehen Sie, von welchen der acht Pflanzen Sie den Samen entnehmen sollten. Lassen Sie diese dann auf dem grünen Viereck vor Ander fallen – voilà, Die sechs Symbole werden nun am oberen Ende der Halle auf den Boden geworfen.

Das Amulett ist komplett

Gehen Sie im nächsten Raum die Treppe hoch und benutzen Sie den Spiegelschild. Der Riesenkristall fällt in die Öffnung, ein kleiner Tropfen spritzt heraus – und das Amulett ist vollständig. Mittlerweile sollten wir übrigens alle Runen bis auf eine in unserem Besitz haben. Wenn nicht, läßt sich das Spiel dennoch lösen – die Zaubersprüche sind nur eine Hilfe, kein Muß. Kehren Sie zu Ander zurück, daraufhin zum Druiden. Diesem geben Sie Anders Symbol, worauf er im Gehölz einen Durchgang öffnet. Im nächsten Bild findet Heimdal die letzte der 18 Runen und macht Bekanntschaft mit einem Feuergeist, der ihm gleich weiterhelfen wird. Spazieren Sie zur ersten Halle der Götter zurück und dann durch das neu zugängliche Tar nach Niflheim.

Niflheim

Der Feuergeist hilft Ihnen auf die andere Seite. Schauen Sie beim Drachen vorbei und vergessen Sie die beiden Zähne nicht. Dann geht's hinein und dort sofort die Treppe hoch. Im folgenden Raum muß den drei Köpfen jeweils in den aufgesperrten Rachen geschossen werden. Nun laufen wir mehrere Räume ab, bis Hera zu sehen ist. Den sichtbaren Eingang können Sie nicht benutzen, untersuchen Sie deshalb die Wand rechts von Laks Schwester.

Im folgenden Raum lassen Sie auf jeden der kleinen Kreise genau einen Drachenzahn fallen. Natürlich etwas herumprobieren, bis er an der richtigen Stelle liegenbleibt. Sobald ein Kreis leuchtet, nehmen Sie den Zahn wieder auf und wiederholen die Prozedur beim nächsten. Mit dem vierten kleinen Kreis

beginnt auch der große zu glühen, und kann als Teleporter benutzt werden.

Im näch-



Die markierten Pflanzen tragen den richtigen Samen

sten Raum findet Heimdal ein Drachenaugen und setzt es an die richtige Stelle. Dann kann er den Raum nach links verlassen. Zweimal die rechte Treppe hinunter und dann nach rechts zum Bildschirmrand. Sie kommen in einen Gang mit aufgehängten Tierköpfen; hier bitte absichern. Wenn Sie die Treppe hinabgehen, treffen Sie auf einen empörten Hakkrat, der drei Schatten zur Hilfe ruft. Nach dem Kampf tief durchatmen: Laki wartet schon! Und Ashok. Und Bal- dur...

Nach der Konfrontation hilft uns zum Glück der sprichwörtliche Deus ex Machina. Jetzt bleibt nur noch ein Weg übrig – durch das letzte Tor in der zweiten Halle der Wehen. Speichern Sie vorher ab, in Ashaks Trutzburg erwarten Sie einige wüste Gemetzler.

Ashoks Festung

Rechts, in der Wand mit den Köpfen, befindet sich eine Geheimtür. Arbeiten Sie sich zwei Etagen hoch; spätestens jetzt kommen Sie um einige Kampf- und Schutzzauber kaum noch herum. Der Boden des folgenden Raums ist abwechselnd mit roten und violetten Mustern übersät. Die roten Muster teleportieren Heimdal zurück, die violetten richten extremen Schaden an. Genau einprägen, welche Bodenplatten immer frei sind und am Rand entlang vorstoßen. Speichern Sie auf jedem erreichten sicheren Feld ab.

Im folgenden Raum steht links eine Statue von Heimdal, rechts eine von Ursha. Sie können nur mit der entsprechenden Spielfigur an jeder Statue vorbeigehen. In beiden Räumen trifft man dann auf die Spiegelbilder. Wenn diese besiegt wurden, können Sie das Tar in der Mitte der beiden Statuen benutzen. Im folgenden Zimmer sollte man sich vor Magie schützen und dann nach links durch die Tür gehen. Betreten Sie nacheinander die roten Kreise, bis die Tür erreicht ist. Dort wartet hinter einer Art Schachbrett das Amulett auf Heimdal und Ursha. Der Schatten macht spielerisch Ihre Bewegungen nach. Weder er noch die Figur sollte auf die Felder treten, die ein Symbol enthalten – es sei denn, ein entsprechender Schutzzauber ist aktiv. Hüten Sie sich auf jeden Fall vor den Totenköpfen.

Wenn wir das Amulett haben, geht's im vorherigen Raum durch die obere Tür. Sie brauchen dann nur die Treppe hinunter und durch die geöffnete Eisentür laufen. Nun trifft man Laki und Ashok. Stellen Sie sich direkt vor letzteren und lassen Sie das Amulett fallen. Jetzt schnell die Treppe hoch und durch das goldene Tor gehüpft. Laki greift sofort an, sollte aber keine Chancen haben. Gratulieren Sie, Sie haben mal wieder die Schutzarbeit für Odin und Konsorten erledigt! (le)

KLEIN & FEIN

FIFA SOCCER

Aus bundesdeutscher Sicht war die heutige Fußball-WM nicht gerade ein Hochgenuss. Wenigstens können bei »FIFA Soccer« alle PC-Besitzer die Scharten von Bundes-Berli und Null-Bock-Bada wieder weismachen. Die Tips von Christian Schäfer aus Köln sorgen dafür, daß Sie nicht im Viertelfinale ausscheiden. Der beste Trick für jeden Torjäger, unabhängig von den Fähigkeiten, der Aufstellung, der Strategie und der Nationalität der Mannschaft ist folgender: Wenn ein Angriff erfolglos blieb und der gegnerische Torwart das Leder in die Hand nimmt, drücken Sie schnell den zweiten Feuerknopf, wobei der dem Ball am nächsten stehende Spieler ausgewählt ist. Jetzt läuft man mit diesem auf den Torwart zu, der gerade den Ball ins Feld kicken will, bleibt kurz vor ihm stehen, so daß sich nun beide gegenüber sind (Achtung: Das Spielfeld ist diagonal aufgebaut!).



Der Stürmer fängt den Ball des Keepers ab und schießt ein Tor

Genau in dem Moment, wenn der Goalie den Ball für den Abschlag losläßt, drückt man auf den Feuerknopf. Der Spieler springt in die Höhe und klopft den Ball ins Tor. Falls der Kapitän zu schwach war, braucht man meistens nur noch hinein zu grätschen, um den Ball ins Tor zu befördern. Es kann auch sein, daß der Spieler das Tor indirekt schießt, indem Sie während des Sprungs gut geimend nochmal auf den Feuerknopf drücken. Bei einem Computergegner ist das einfach anzuwenden, denn wenn der Torwart den Ball in die Hände faßt, geht er zuerst drei bis vier Schritte geradeaus (diagonal vom Tor weg), und es läßt sich gut einkalkulieren, von wo er den Ball wieder freigibt.

Übrigens kann man oft mit der gleichen Methode Freistoße »entschlüsseln«. Man plaziert seinen Fußballer so nahe wie möglich vor den Ball, wobei der eigene Mann unmittelbar gegenüber des Spielers, der den Freistoß ausführt, steht. Wenn er anläuft und den Ball mit dem Spann trifft, drücken Sie Feuer. Nun folgen die »Lieblings-Torvarianten« des Kölner »PC-Littbarski«: Die erste wird bei der 4-3-3 Aufstellung angewendet. Sie müssen über den Flügel angreifen und schießen mit einem satten Schuß in den linken beziehungsweise rechten Winkel (in den linken Winkel, wenn man über den rechten Flügel die Offensive startet und umgekehrt) des Tores. Bei der Parade des Torwarts prallt der Ball ab, und nun braucht man mit dem anderen Stürmer, der mitgelaufen ist, nur noch abzustoßen. Die zweite Variante funktioniert fast genau wie die erste, nur daß man nicht über die Flügel angreift, sondern den Schuß aus dem Mittelfeld balzt, und wenn der Ball abprallt, stoßen Sie ab. Bei schwächeren Keepern geht er auch oft genug direkt ins Tor. Wenn Sie ein Spiel mit hohen, weiten Pässen vertefen, sollen Sie während der Ball in der Luft ist den zweiten Feuerknopf drücken, dann wird nämlich automatisch der Spieler, auf den der Paß gerichtet war, ausgewählt. Der Paß wird nicht so schnell abgefangen, da dies direkt beeinflusst werden kann.

TIE-FIGHTER

Wer keine Lust hat, alle Missionen von TIE-Fighter durchzuspielen, der sollte den Hex-Cheat von Kai

Blaskiewicz aus Herzogenrath ausprobieren. Nur wenige Bytes eines beliebigen Spielstands (dieser heißt »Spielernamen.hex«) müssen mit einem Hex-Editor (z.B. PC Tools oder Norton Utilities) so verändert werden, wie es unser Screenshot zeigt und schon können Sie alle sieben Battles in der Combat-Chamber auswählen. Außerdem darf man sich die sieben

Die drei rotgefärbten Zeilen zeigen, wie Ihr »TIE-Fighter«-Spielstand nach dem Manipulieren aussehen muß

Die drei rotgefärbten »Subwar«-Werte müssen wie hier gezeigt auf 66 geändert werden

Sa müssen Sie die rotgefärbten Werte verändern, um beim »Clau« an fast 16 Millionen Pfund zu gelangen

Zwischensequenzen ansehen. Die drei Zeilen 0260, 0270 und 0280 sind rot eingefärbt, um die Orientierung zu erleichtern.

SUBWAR 2050

Sind Sie auch schon wegen Geldproblemen bei der U-Boot-Simulation Subwar 2050 boden gegangen? Mit dem Hex-Cheat von Patrick Mühl aus Neulenburg wird das anders. Starten Sie ein Spiel ganz normal, tragen Sie Ihren Namen ein und so weiter. Nach dem Verlassen des Programms wird die entsprechende Savedatei (die erste heißt »Swslot0.sav«, die zweite »Swslot1.sav« usw.) mit einem Hex-Editor verändert. Drei Bytes in der Zeile 20 erhalten als neuen Wert 66, wie unser Screenshot zeigt. Danach stehen dem Spieler stattdessen 6.710.886 Credits zur Verfügung.

DER CLOU

Werkzeuge sind bekanntlich teuer, für einen Einbrecher aber unentbehrlich. Christoph Vieth aus Halle/Saale hat einen Hex-Cheat herausgefunden, mit dem Sie problemlos über fast 16 Millionen Pfund verfügen. Laden Sie einen Spielstand (das erste Savegame heißt »main0.dat« und ist im Verzeichnis »datadisk« zu finden) in einen Hex-Editor. Dort werden in der Zeile 350 die Werte so verändert, wie es unser Bildschirmskizze zeigt. (fs)

KOMPLETTLÖSUNG

WRATH OF THE GODS

Beim Olymp! Dieses CD-ROM-Abenteuer ist eines wahren Helden würdig. Zyklopen und Großmüler zittern vor Furcht und unseren verschollenen Vater finden wir auch noch – wenn das nichts ist...

In unzähligen Stunden haben wir uns durch die griechische Mythologie gewühlt und einem Göttersproß zu Ruhm und Ehre verholfen. Diese Komplettlösung von »Wrath of the Gods« ist der schnellste Weg zum Ziel; es gibt darüberhinaus noch einiges auszuprobieren, ganz nach Lust und Laune. Beispielsweise könnte man im Gefängnis den Eimer untersuchen oder mit der Mäwe reden. Die Vorgeschichte ist schnell erzählt: Prinzessin Diane will ihrem Vater nicht sagen, wer der Vater ihres Sohnes ist. Der König befragt das Orakel und wird durch die Antwort so erschreckt, daß das Kind ausgesetzt wird. Ein Zentaur findet den Kleinen und zieht ihn auf. Zum Mann geworden wird unser Held auf den »Hero's Path« geschickt. Zuerst gehen wir nach links und dann nach unten zum Fluß, wo wir zwei Frauen finden. Beide wollen über den Fluß getragen werden und als echter Gentleman packt sich unser Held die ältere der beiden Damen und trägt sie übers Wasser. Drüben angekommen offenbart sie sich als Hera, die Gemahlin des Zeus. Dann waten wir zurück und tragen auch die andere Frau hinüber, die uns dafür ihre Halskette anbietet, was wir nicht ablehnen.

Die Hebelgesetze

Weiter geht es links den Pfad entlang, bis unser Held auf einen Soldaten und einen Zivilisten stößt. Der am Boden liegende Ast wird eingepackt und ein Schwätzchen mit dem Soldaten begonnen. Als Dank packt er den naiven Jüngling in den Knast. Aber mit dem häßlichen Stuhl ist schnell ein kleines Loch in der Wand rechts so vergrößert, daß wir fliehen können. An den Steinböcken vorbei marschiert der Held nach links bis zu der Felswand. Den grauen Stein nehmen wir auf und auch den Edelstein, nachdem die Felswand eingestürzt ist. Den Stein dann nicht vergessen! Anschließend gehen Sie solange nach rechts, bis Sie zu der alten Frau und dem Altar gelangen. Wir geben



Das kleine Loch in der Wand kann mit dem Stuhl prima vergrößert werden

ihr einen Edelstein und erhalten dafür einen Honigkuchen, den wir auf den Altar legen. Die Schlange nehmen Sie auch auf. Rechts geht es zur Kreuzung und weiter nach oben auf eine Wiese, wo ein Mann Schafe hütet. Mit dem Ast dort und dem grauen Stein kann der große Felsbrocken angehoben werden. Wenn der eine Ast bricht, muß der zweite Ast benutzt werden. Unter dem Fels befinden sich alte Sandalen und ein Schwert.

Die kopflose Hydra

Der Held marschiert weiter nach Norden und trifft auf einen Fackelträger. Mit einem Edelstein erfreut führt uns dieser zur Hydra. Nach dem kleinen Fluß geht es mit gezücktem Schwert und Gebrüll gegen das dreiköpfige Ungeheuer. Leider ist der Kampf aussichtslos. Also läuft man zurück zum Fackelträger und erzählt ihm die Misere. Der eilt wagemutig heran und mit vereinten Kräften wird das Monster besiegt. Geht man nach rechts weiter, erblicken wir wieder Hera, die das Passwort »O« verrät. Weiter rechts trifft unser Held auf die alte Frau, die uns für einen Edelstein ein Elixier gibt. Wir folgen dem Pfad nach unten bis zu einem Feld, wo ein Sack Saatgut steht. Nach dem Säen sprießen munter Krieger aus dem Erdboden, die wir optimistisch angreifen. Mit einem Schluck des Elixiers geht es schon besser, doch gewonnen ist noch lange nichts. So gehen wir nach rechts und dann nach links in den Hades

und links in die Höhle. Dort nehmen wir den zweiten Vorschlaghammer von links und verlassen die Höhle. Mit ein paar gezielten Hammerschlägen zertrümmert man den Felsbrocken und verläßt den Hades. Links geht es zu einer Schlucht; über die man gelangt, indem man den abgestorbenen Baum darüber kippt. Laufen Sie nach oben zu einem alten Warenhaus. Nach freundlichem Anklopfen mit dem Vorschlaghammer können wir es betreten und das

Faß mit Elixier, die Ruder und den Edelstein mitnehmen.

Steine vor die Krieger werfen

Wir kehren zu den gesäten Krieger zurück und greifen wieder an. Nach einem kräftigen Schluck des Elixiers merken Sie einen nach dem anderen ab, doch es kommen ständig neue nach. So erinnern wir uns an den Geschichtsunterricht samt der griechischen Mythen und werfen den Felsbrocken zwischen die Krieger. Wer will, kann zusehen, wie sie sich untereinander erledigen. Wir marschieren dann nach rechts und nach oben zu den Klippen, wo wir den alten Gongster Sciron treffen. Er verlangt, daß

wir ihm die Füße waschen, was wir aus reiner Nächstenliebe machen. Wenn es zu langweilig wird, berührt man Sciron. Der schleudert uns dann so deftig von den Klippen, daß wir im Hades landen. Um über den schwarzen Fluß Styx zu gelangen, müssen wir erst mit dem Schatten rechts reden und dann nach unten gehen. Weiter führt der Weg nach rechts bis zum nächsten Schatten, mit dem Sie sprechen. Die Münze, die der Frau aus dem Mund fällt, heben wir auf und laufen zurück zu Charon und seinem Boot. Die Münze drückt sich unser Held auf die edle Stirn und wird prompt von Charon über den Styx gefahren. Er gibt uns auch Tips, wie man mit Sciron umgehen hat. Zurück auf den Klippen waschen wir zuerst wieder Scirons Füße und klicken dann mit der Hand den Fuß an: Und tschüß...

Badespaß mit der Nympha

Von der Kreuzung aus geht es rechts und dann nach oben zur Burg. Rechts ist der Lieferanteneingang, wo uns nach dem Anklopfen Einlaß gewährt wird. Wir reden mit dem König und nehmen an der Tafel Platz. Wenn der König danach fragt, wählt man die linke der drei Fahnen aus. Auf dem Schwert, das man dem König zeigt, ist das selbe Symbol zu sehen und er krönt uns. Wenn wir ihm noch den Ring zeigen, übergibt er eine Videobotschaft unserer Mutter. Jetzt geht es in den nächsten Raum durch die rechte Türe. Die

farbigen Flächen müssen in der Reihenfolge Hellgrün (Frühling), Grün (Sommer), Gelb (Herbst) und Weiß (Winter) betreten werden. Aus der Juwelkiste nehmen wir den Schmuck (Tiara) mit.

Von der Burg verläuft der Pfad nach rechts entlang zum Pool. Wir springen rein und reden mit der Nymphe. Das wird solange wiederholt, bis sie uns den unsichtbar machenden Helm schenkt. Vom Pool wandern wir nach rechts zu den Bienen, denen wir Wachs klauen und dann mit einem Sprung in den Pool entkommen. Nun marschiert der Held nach links, bis er an die Buchstabenblöcke gelangt. Diese werden in der Reihenfolge Alpha, Beta, Gamma und Delta von links nach rechts aufgestellt. Als Belohnung gibt es einen Edelstein, deshalb kann man hier bei Geldbedarf immer wieder zurückkehren.

Jetzt laufen Sie nach rechts zurück und den Pfad nach oben zur alten Frau. Wenn wir mit ihr reden, schenkt sie uns eine Karotte. Rechts geht es durch einen Höhleneingang in den Hades und Sie treffen auf Herkules. Wir marschieren nach oben und stehen im Dunkeln. Da Karotten gut für die Augen sind, essen wir eine und siehe da, es wird hell. Sie arbeiten sich durch die Höhle nach unten rechts vor und finden weiter rechts Orpheus, dem Sie die Lyra mopsen. Dann gehen Sie die Höhle nach oben und treffen Theseus. Der Versuch, den Armen von seinem

Felsthor wegzu ziehen, scheitert; also suchen wir nach Hilfe. Der Held wandert links weiter und stößt auf Zerberus, der den Weg blockiert. Mit der Lyra wird er in den Schlaf gespielt. Hinter ihm liegt die Schatzkammer des Hades, in welcher der rote Knopf gedrückt und »Pluto« ausgewählt wird. Wir nehmen den Edelstein, gehen nach links, schieben den Fels auf die Seite und schreiten durch den Eingang. Als nächstes sucht man Herkules, der einen zu Theseus begleitet und diesen befreit. Wir verlassen die Höhle wie eben zuvor, gehen wieder rein und dann nach rechts, bis wir auf Jason und Perseus stoßen, die sich prügeln. Nach einem kurzen Schwätzchen nimmt man einen Stob und huscht nach draußen.

Prügel für Periphetes

Draußen laufen Sie links zum Pferd und weiter links zu einem Höhleneingang. Darin sitzen drei alte Frauen, die mit einem gemeinsamen Auge auskommen müssen. Der Held klaut das gute Stück, sobald es die linke der drei in der Hand hält. Wir tauschen das Auge gegen den Bogen ein und gehen aus der Höhle und links zur Arena. Dort nimmt man die Herausforderung von Periphetes an und gibt ihm mit den Knüppel seines Begleiters ein paar auf die Nase. Da unser Recke nicht recht erfolgreich ist, kehrt er zu den drei Frauen zurück, klaut wieder das Auge und

tauscht es gegen den Knüppel ein. Mit diesem wird Periphetes dann ordentlich verdroschen und ein Stück Blei als Siegestrophäe eingeholst.

Weiter geht es nach links, an der Höhle der Frauen, dem Pferd und dem Hades Eingang vorbei. Sie lassen den Zyklopen links liegen, bis Sie an der Haltestelle der »Mycenae Chariot Stop« stehen. Wir gehen rechts an den Strand und weiter rechts zur »Argos«, wo wir das Fuß untersuchen, den Inhalt mitnehmen und das Schiff besteigen. Die Meerenge, in der Felsbrocken die Schiffe zermalmen, passieren wir, indem wir den Inhalt des Fasses in Richtung Meerenge werfen und anschließend losschippeln. Die Sirenen lassen unseren Helden klaut, wenn wir ihm vorher Wachs in die Ohren stopfen. Allerdings sollen Sie die Reihenfolge der Saiten, welche die Sirene spielt, notieren: 2, 1, 3 und 4. Jetzt kann das Wachs wieder entfernt werden.

Am Strand besuchen wir rechts die Taverne und probieren den Wein. Mit der Flasche geht es nach rechts, wo wir mit König Aetes plauschen. Dann läuft man nach oben und nähert sich dem Goldenen Vieß. Wer nicht lebensmüde ist, lullt den Drachen mit dem Song der Sirene in den Schlaf und nimmt das Vieß. Zurück am Strand gehen wir links an einer Felsöffnung vorbei, die auf dem Rückweg von einem Zyklopen blockiert wird. Nach einem Schluck Wein schnarcht

TOPGAME

Inh. F. Hirt

Sammel-Telefon:
07556/710300

Fax:
07556/710399

Programm	BRMPC							
1942 Pacific Air War	DA	94,90	Das Schwarze Auge 2	DV	80,90*	Mechwarrior 2	DA	*Verb.:
Acres of the Deep	DV	80,90*	Death or Glory	DV	87,90*	Pacific Strike	DA	87,90
Across the Rhine	DV	94,90*	Delta V	EV	67,90*	Pinball Dreams Data	DA	35,90
Anastass World Cup	DV	53,90	Der Clou	DV	80,90	Pizza Connection	DV	87,90
Armored Fist	DA	87,90*	Der Planer	DV	80,90	Ravenloft	DV	80,90
Aufschwung Ost	DV	67,90	Die Siedler	DV	80,90	ROM Gold	DV	80,90
Battle Isle 2	DV	80,90	Elder Scrolls: Arena	DV	80,90*	Sim City 2000	DV	87,90
Beneath a Steel Sky	DV	73,90	F-14 Fleet Defender	DA	94,90	Star Trek 2	DV	87,90
Bloodnet	DA	87,90*	FIFA Soccer	DV	70,90	System Shock	DV	87,90*
BMP 3 0: Hattnick	DA	87,90*	Hanse	DV	40,90	Theme Park	DV	80,90
Burning Steel 2	DV	87,90*	Indy 4	DV	46,90	Tie Fighter	DA	80,90
Chartbreaker	DV	87,90*	Indy Car Racing	DV	60,90	The Chaos Engine	DA	53,90*
Christoph Columbus	DV	80,90	Indy Car Tracks	DA	35,90	Turrican 2	DA	67,90*
ool Spot	DA	53,90	Ishar III	DV	67,90	Ultima 6 - Pagan	DV	87,90
			Legend of Kyrandia 2	DV	73,90	X-Wing	DA	87,90
			Mad News	DV	80,90	Wing Armada	DA	70,90*

Versandadresse:

Topgame
Gewerbestr. 1
88690 Uhlidingen

BTX:
*Hirt#

CD-ROM

CD Anastass World Cup	DV	67,90	CD Rebel Assault	DV	80,90
CD Battle Isle 2	DV	87,90	CD Rise of the Robots	??	109,90*
CD Bioforce	DV	87,90*	CD Sam & Max	EV	94,90*
CD Der Clou	DV	80,90	CD Star Trek: Generations	DV	109,90*
CD Legend of Kyandia 2	DV	107,90	CD Tie Fighter	EV	80,90*
CD Marine Madness 2	DV	94,90	CD The 11th Hour	DA	121,90*
CD Mega Race	DV	67,90	CD The Hidden Below	DA	67,90*
CD Mynt	DA	121,90	CD Theme Park	DV	80,90
CD Outpost	DA	87,90	CD Under a Killing Moon	DA	107,90*
CD Privateer	DA	99,90	CD Wing Commander III	DA	109,90*
CD Raptor	DA	64,90	CD Wings of Glory	DV	74,90*

— **Kostenlos Katalog anfordern**
— Versandkosten: Lieferung per Post NW 10,50 DM. Vorkaufspreise durch EC-Scheck 7,50 DM. Express: zzgl. 7,- DM. URS-Kaufpreis-Gebühren entfallen.
— **Versand nur im Sicherheitskarton**

— DA = englische Version, DA + dt. Anb. DV = komplett Deutsch
— Preisänderungen Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
— **Händleranfragen erwünscht**
— **Kein Ladenverkauf - Selbstabhol, möglich**
— Wir akzeptieren auch Kreditkarten (VISA, American Express)

— **Vorbestellungen sind jederzeit möglich !!**
— Bei Annehmungsvertrag berechnen wir DM 10,-
— **Spiele mit *** wenn bei Drucklegung noch nicht lieferbar
— **Weitere Systeme auf Anfrage !!**

Es gelten
unsere
AGB

**Trainieren Sie das
»Bullenspringen«,
sonst scheitern Sie am
Schluß des Spiels**

dieser ehrenbeläuhend, doch der Weg ist frei. Weiter geht es zum schlummernden Drachen, über den Strand und den Weg nach oben und dann nach rechts. Vom »Mt. Pelian Chariot Staps« kommt man rechts und geradewegs zur Medusa. Allen Warnungen zum Trotz läuft der Held nach rechts und wird prompt zu Stein. Hermes wiederbelebt den armen Trapf und drückt ihm einen fetten Knochen in die Hand. Sie laufen zurück zum Tempel östlich vom Pool der Nymphen, opfern dem Tempel den Knochen und reinigen sich im Pool. Jetzt dürfen wir das Heiligtum betreten und nähern uns der Reliefwand. Wenn die linke Göttin Athene ausgewählt wird, schenkt sie uns nach einer kurzen Unterhaltung einen spiegelschild und wir verlassen den Tempel wieder. Am »Mt. Pelian Chariot Staps« geht man zweimal nach rechts, nimmt den Edelstein, läuft weiter rechts und nach oben durch den Markt. Wer genügend Edelsteine hat, kauft sich die Augenkarte beim Händler rechts. Vom »Hesperides Chariot Staps« geht es links weiter, bis Sie die Berge hinter sich gelassen haben und dann nach rechts. Von dem großen Baum pflücken wir einen roten Apfel. Dionisos taucht auf und durch den Midas-Fluch wird der Apfel prompt zu Gold. Durch die darauffolgende Explosion wird ein Pfad in die Hügellekette gesprungen, der später als Abkürzung dient.

Beiflügelt durch Sandalen

Rechts hinter dem Baum liegt der Berg Olympe, den der Held erklettert. Von der Terrasse schreitet er durch die Tür ins Schlafzimmer von Hermes. Sehr, sehr vorsichtig schleicht man um dessen Bett zu den geflügelten Sandalen, nimmt sie und stiehlt sich wieder raus. Vom Fuß des Berges aus geht man nach rechts und nimmt die Abkürzung, dann nach links bis zur Medusa. Mit dem Schwert und dem Schild greift man die Medusa an. Sobald sie verletzt ist, setzt man sich den unsichtbar machenden Helm auf und schnürt die Flügel-Sandalen. Wenn man davangeht, nimmt man automatisch das Haupt der Medusa mit. Wir kehren zu dem abkürzenden Pfad bei den kaputten Gebäuden zurück und laufen erst nach rechts und dann nach unten, wo ein goldenes Schimmern am Horizont zu sehen ist. Mit den Flügel-sandalen fliegen wir dort hin und nehmen das goldene Zaumzeug mit. Rechts geht es zurück, dann nach oben den abkürzenden Pfad bis zum großen Baum. Links davon finden wir Pegasus, das mit dem Zaumzeug gezähmt wird. Dann spitzt unser Held den Stab mit dem Schwert an und formt aus dem Stück Blei eine Spit-



**Die Jagd auf
Wildschweine und
Pinguine ist alles
andere als leicht**

zweiten Klick
springt man über
das Tier. Unser
Held sollte auch

ze für die Lanze. Jetzt reitet man mit Pegasus zur Chimäre, die mit der Lanze getötet wird. Automatisch geht es zurück zu der Wiese mit Pegasus. Wir gehen links, bis wir auf Pan stoßen und kurz mit ihm reden. Dann läuft man links weiter und folgt dem Pfad nach oben zum Ufer. Mit den Rudern und dem Boot gelangen wir auf die Insel, wo das Schiff und die Schnur mitgenommen werden. Nachdem der Held zurückgerudert ist, geht man rechts weiter und dann links, bis zu der alten Frau. Sie kann nicht weiter, da eine umgekippte Säule den Weg versperrt, die unser Held aber nicht alleine beseitigen kann. Also eilt man zurück zu Pan, legt das Schiff auf den Boden und stützt es mit dem Schwert auf die richtige Größe. Mit der Schnur basteln wir dann eine tolle Flöte, die wir Pan in die Hand drücken. Der hilft uns im Gegenzug, das Hindernis zu beseitigen. Dann nimmt man die Panflöte wieder und geht links weiter.

Bullenspringen und flirten

Dort steht Argus in einem Torbogen. Wir reden mit ihm und zeigen ihm die Augenkarte, falls wir sie haben. Mit Ihrem gekannten Panflöten-spiel schlafen Sie ihn ein und gehen nach oben weiter. Wir stoßen auf den vermeintlich unbesiegbaren Cäus, der den Anblick von Medusas Haupt aber völlig untherisch aufnimmt und somit kein Hindernis mehr ist. Hinter ihm treffen wir auf Hera, die uns zum Strand bringt. Dort schwimmen Sie zum Schiff und reden mit König Minos, der Sie in eine Halle bringen läßt. Diese verläßt man links und nimmt die Holzschiffe der Zieräxte an der Wand. Wir gehen weiter nach links und versuchen die Flasche zu nehmen. Dann zeigen wir uns lieblich und streicheln den Papagei. Die Federn nimmt man mit und marschiert durch die Tür rechts ins Arbeitszimmer. Während des Gesprächs mit Dädalos sockt unser Held die Kerze hinten auf dem Regal ein und geht wieder. Links entlang durch den Korridor und dann rechts durch die Türe geht es weiter. Dort wird als Paßwort »JO« eingegeben und Sie kommen in eine Arena.

Hier findet gerade der beliebte griechische Nationalsport »Bullenspringen« statt. Wir schauen kurz zu und versuchen es dann selbst einmal. Mit der Hand wird der Bulle angeklickt, der daraufhin losläuft. Beim

nach einem gegückten Versuch noch ein paar mal üben – man weiß ja nie. Dann läuft man links zum Thronsaal, wo man beide Vasen mitnimmt. Rechts geht es weiter zu Prinzessin Ariadne, mit der Sie heftig flirten. Wir sagen »I NEED HELP« und das magische Wort »PLEASE«. Den »Ball of Thread« nehmen wir natürlich mit und gehen dann durch die Tür links und entfachen prompt ein Feuer. Jetzt wird schnell mit einer Vase Wasser zum Löschen geholt. Ist die eine leck, wird das andere Gefäß benutzt. Dann nimmt man die glühende Kohle auf. Durch die Türe links kommen wir zu Diane, der wir den Schmuck (Tiara) geben.

Wir verlassen die Mutter des Helden und gehen auf die Terrasse. Ganz im Stil von Dädalos basteln Sie mit Federn, den Holzschiffen, der Kerze und der glühenden Kohle Flügel, mit denen Sie von Knossos entkommen. Nun landet man auf dem Strand nahe der Felsen, die damals fast unser Schiff zerschmettert hätten. Weiter geht's zum »Mt. Pelian Chariot Staps« und dann den Pfad nach oben zum Zenit-ern. Wir reden mit ihm und geben ihm den goldenen Apfel. Dann muß man mit dem Bogen Tiere erlegen. Diese Actionenfolge ist sehr schwer, aber mit Übung zu schaffen. Nun geht es auf dem Feld von Pegasus weiter. Man geht nach oben und trifft Atlas. Mit dem Bogen muß man unter Zeitdruck auf den Drachen hinter der Mauer schießen.

Marschieren Sie nach links bis zum Torbogen, wo Argus stand und hindurch. Die Stufen läuft man nach oben und trifft Hera. Dann immer nach oben und man ist wieder bei König Minos. Der beauftragt uns, einen Ring aus dem Meer zu fischen. Wir müssen nach Norden, Norden, Osten, Norden, Osten, Osten, Süden, Süden und Osten schwimmen, sonst haben die Haie ein prima Mittagessen. Unser Held schwimmt bis zur Meerjungfrau und bekommt den Ring sowie eine weitere Krone.

Dem Ende nahe

Mit Minos spricht man nun vor dem Labyrinth. Sie gehen rechts bis zu der großen Statue eines stilisierten Stierhorns. Dann eilen wir nach oben und zweimal nach links, wo wir den Minotaurus finden, der ja eine Art Stierhorns ist. Also springt man auch über ihn. Ist das geschafft, schlägt man ihn mehrmals auf die Nase, dann auf den Körper und wieder auf die Nase, bis er bewußlos ist. Links geht es weiter, dann nach oben und rechts zur Stierhorn-Statue und wieder links zum Ausgang. Geschafft! (fs)

SUPERHERO-

KOMPLETTLÖSUNG

HELDEN FÜR HOBOKEN

Die »Superhero League of Poing« hilft den Kollegen aus Hoboken. Unsere Lösung enträtselt alle Mysterien des neuen Rollenspiel-Adventures von Legend.

Eigentlich würde ich Ihnen ja viel lieber etwas über die Superhero League of Poing erzählen. Dort haben wir dank Superhelden wie Test Red (immun gegen das Gefallen der Software-Industrie, wenn »zu niedrigste Gesamtwertungen beklagt werden« oder Verwaltungen Man (übersteht jedes Meeting ohne Schlafbedürfnis) bemerkenswerte Talente in unseren Reihen. Allerdings gibt's zu uns noch kein Computerspiel mit knackigen Puzzles, wie es bei den Kollegen aus Hoboken geschah. Und Sie wollen doch nicht beim Nachspielen von deren Abenteuern in einer Sackgasse hängen bleiben? Also erzähle ich Ihnen, wie es damals wirklich war, als Dr. Entropy die Menschheit bedrohte...

Charaktere, Talente und der ganze Kram

Die mit Abstand beste Party besteht (in dieser Reihenfolge) aus Rabomap, Iran Tummy, Crimson Tape und Tropical Oil Man. Die beiden ersten erhalten immer die besten Hand-zu-Hand-Waffen, Crimson Tape die stärksten Distanzwaffen, Tropical Oil Man kann die meisten Gegner mit seinem Talent »Chalesterin-Spiegel erhöhen« brutal treffen; Waffen sind für ihn nicht so wichtig. Wenn ein Pawnbroker einen Tubecar Pass anbietet: kaufen! Alle U-Bahn-Linien müssen benutzt werden, um das Spiel zu lösen.

Superkräfte lassen sich in zwei Kategorien unterteilen. Die einen braucht man im ganzen Spiel nur zur Lösung eines Puzzles und lassen sich nicht in Kämpfen einsetzen (z.B. »Refold Road Maps«). Die andere Talentgruppe ist im Kampf äußerst nützlich: »Raize Chalesteral« von Tropical Oil Man haut die meisten Gegner um; dieses Talent salten Sie durch Kauf der entsprechenden Isotope auch bei einem zweiten Charakter fördern. »Induce Rust« wird in der zweiten Spielhälfte sehr wichtig, um metallischen Gegner verheerend zu schlagen. Ganz brauchbar ist noch »Put Animals to Sleep«. Durch diese Talente unterstützen schwächere Charaktere in der zweiten Reihe die Prä-

gelknaben vorne beim Kampf.

Sobald ein Charakter 1 Million Erfahrungspunkte beisammen hat, erhält er automatisch einen »Mil Marker«. Damit wird der jeweils erste Angriff eines Gegners pro Kampf vollständig abgefangen. Die Autocombat-Intelligenz ist gar nicht mal so übel: Der Computer berücksichtigt bei der Kampfsteuerung auch den sinnvollen Einsatz von Superkräften; die besten Waffen werden sowieso verwendet. Nur bei sehr starken Gegnern sollten Sie unbedingt von Hand steuern, um eventuell Sondertechniken wie Besteck anzuwenden, abzuhaufen oder die Monster in einer anderen Reihenfolge abzuservieren.

Der abschließende Allgemeintipp gilt für den Adventure-Teil: Halten Sie nach mitnehmbaren Gegenständen Ausschau und lesen Sie unbedingt alle Beschreibungen genau durch. Lösungen für Puzzles werden recht häufig durch Textinfos angedeutet, die erst nach Untersuchung per »Look at« oder »Read« angezeigt werden. Unser Lösungsweg ist eine kompakte Zusammenfassung, um Ihnen schnell aus einzelnen Sackgassen zu helfen. Viele Gags und Nuancen werden nicht beschrieben; die sollten Sie durch ein ehrbares Weiterspielen selber erforschen.

Level 1:

Ein ätzender Teppich

Amber

Diese Mission als erste lösen, da man hier einen wichtigen Gegenstand bekommt. Wir gehen nach Newark im Sektor 2C (Koordinaten: 6,8). Dort sucht man das Lagerhaus an Position 10,2 auf. Iran Tummy's Superkraft besteht bekanntlich darin, daß er scharfes Essen bestens verträgt. Na dann, guten Appetit! Den jetzt schreibbaren Rag packen wir ins Gepäck.

Ruby

Bevor wir uns den störrischen Schafen in East Orange zuwenden, gibt's einen Abstecher zum Marktplatz von Paterson im Abschnitt 2D (Koordinaten: 8,8). Im Zell des Pawnbrokers kaufen wir das Sheep Spray; für eine spätere Mission erwirbt man gleich die Cheese-Eating Microbes. Jetzt nach East Orange, das sich in Sektor 2C an Position 7,11 befindet. Durch Einsatz des Sprays wird man die Schafe los. Vor Verlassen des Ortes nicht vergessen, den Rag im Sheep Drool zu wälzen – ziemlich igit, aber wichtig.

Emerald

Der Paterson-Tempel befindet sich in Sektor 2D an Position 7,10. Neben dem angebeteten Computer fällt uns der überdimensionierte Blumentopf ins Auge. Das protestierende Personal ignorierend, zerbrechen wir dieses unästhetische Relikt in seine namenlosen Baumarks und kammern sie an Pflanze und Greeting Card. Viel wichtiger: Sie stecken den Magneten ein, womit das Hardware-Problem behoben ist. Nicht vergessen, den Rag im Dirt zu rubbeln – das wird eine schöne Duftmischung...

Sapphire

Spätestens jetzt kaufen wir die Cheese-Eating Microbes auf dem Paterson-Marktplatz (Sektor 2D; 8,8). Damit geht's nach Jersey City im Abschnitt 2C an Position 12,8. Die Mikroben leisten ganze Arbeit bei der Entschärfung der Limburger-Bombe. Was übrig bleibt, ist eine Pflanze Transmision Fluid, in die wir unseren Rag lustvoll reiben.

Topaz

In der abschließenden Mission dieses Levels bekommen wir es erstmals mit Dr. Entropy zu tun. Unsere Gruppe geht's nach Edison's Labar, das sich im Quadranten 2C an der Stelle 4,12 befindet. Jetzt schlägt die große Stunde des Rags: Nachdem wir den armen Teppich in allen möglichen dubiasen Flüssigkeiten getunkt haben, ist er in der Lage, die Plarium-Wand

durchzuzüchten. Wir können jetzt nach Norden gehen, wo Rabomap seine Superkraft »Clean any almost mess« einsetzt. In aufgeräumtem Raumzustand erkennt man das Steckerkabel: Den Power Chard »unpluggen«, dann nach Cane und Bulb einstecken.

WIE KOMME ICH WO HIN?

Daß man bestimmte Punkte zunächst nur mit U-Bahn, Helikopter oder Fähre erreichen kann, ist uns bekannt. Doch was muß man beachten, um die ganze Landkarte erforschen zu können?

FOREST: Sie müssen den Orientier Guide kaufen. Den gibt's exklusiv beim Pawnbroker in Yankers, Sektor 3D, Koordinate 6,9.

FLOODED CITY: Zwei Charaktere mit min. 25 Prozent »Treading Water«-Talent müssen in der Party sein.

DEEP WATER: Drei Charaktere mit min. 50 Prozent »Treading Water«-Talent müs-

sen in der Party sein. Oder Sie finden vorher den Pawnbroker, der Baate verkauft...

HALLO, TAXI: In Sektor 2A befindet sich ein Taxistand. Von Position 1,2 aus werden Sie gegen wenig Geld an sieben Zielpunkte befördert.

Newark	Red	Scranton
Newark	Green	Philadelphia
Empire State		New Haven
Grand Central	Purple	Huntington
Yankers	Orange	Poughkeepsie
Philadelphia	Blue	Atlantic City
New Brunswick	Blue	Atlantic City
Rockefeller Center	Brown	Sub-Philadelphia
8th & Market		Middleton-Harrisburg
Scranton	Yellow	Buffalo-Niagara

Diese Übersicht informiert Sie über alle Tubecar-Verbindungen

öffnen das Compartment an der Statue-Statue und nehmen das DAT-Tape. Nächste Station ist in Abschnitt 1B der Marktplatz von Piscataway (12,7). Beim Pawnbroker kauft man den Transmitter und geht damit zum Newark-Kantrollturm (2C; 7,6). Nach oben schreiten und den charmanten Collector mit vier Gegenständen beschenken: Avocado, Plastic Egg, Paperweight und Lump of Coal. Der Bursche verzieht sich, wir können nach oben und öffnen dort den Transmitter. Das DAT-Tape einlegen, den Transmitter schließen und einschalten – Dr. Entropy ist verblüfft.

Level 3: Ein Tiger unter der Glocke

Clown Nase

In 2D beim Paterson-Mansion (9,9) werden wir fündig: Plastic Case, Coat Rack und Fur Coat werden dem Inventar einverleibt. Gut gerüstet betreten wir Washington's Headquarters, das sich in Sektor 1C an Stelle 9,12, befindet. Den Coat Rack platziert man auf dem höchst auffälligen Unfolded Spot – binga. Wig, Uniform und Wood Teeth einsacken.

Gross Clipping

Bevor wir uns den korrupten Priestern zuwenden, besuchen wir erneut den Marktplatz von Piscataway (Sektor 1B; Position 12,7). Wir kaufen den Wire Cutter und gehen damit zum Tempel, der sich nebenan bei 11,7 befindet. Nach Westen gehen und unter dem Altar verstecken. Solange warten, bis der Schuh des Priesters auftaucht. Jetzt bemerken wir den Knot; nach sorgfältiger Untersuchung offenbart sich ein Loose Board. Wir stecken es ein, haben damit freie Bahn auf den Wire und schnippen ihn mit dem Wire Cutter durch. Jetzt solange warten, bis die Ansprache beendet ist und dann raus aus dem Tempel.

Frostbite

So ein bisschen Radioaktivität ist ein Klacks. Der Marktplatz von Yankers im Sektor 3D (6,9) bietet nicht umsonst Lead-Lined Longjohns an – doch wie kommt man dahin? In diesen Abschnitt gelangen wir durch Benutzung des Heli-Pads, oben beim Kantrollturm in 2C (7,6): »Ride Heli«. Wir landen beim JFK-Tower und schlagen von uns von dort aus zu Yankers durch. Nachdem wir die Longjohns beim Pawnbroker erstanden haben, gehen wir damit nach Mineola (4C; 1,9). Übrigens: In Yankers können Sie auf Varrat gegen den Purple Tubeapass kaufen, den wir bald brauchen werden.

Tree Bark

Als erstes müssen wir uns einen roten Tubeapass besorgen. Das klappt nur, wenn die Missionen Clown Nase und Gross Clipping bereits gelöst sind. Sie gehen in das gute alte Superhelden-HQ, verlassen es gleich wieder und lassen sich in den ersten Kampf verwickeln. Hat man ihn gewonnen, erhält man auto-



The video tape is labelled, "Beverly Hillsbillies, Episode 44: Jed Threatens to Withdraw his Money." The label also bears the large initials "VHS." Members of the party spend some time speculating about the meaning of this acronym. "Vertical Hub System?" "Very High Stability?" "Verbal Head Separator?" "Vanilla Ham Sandwich?"

matisch den begehrten Pass. Als nächstes geht's zum Yankers-Marktplatz in Sektor 3D (6,9); wieder mit Hilfe des Heli-Shuttles. Dem Shaman gibt man den Plastic Case, dann kaufen wir beim Pawnbroker den Orientier Guide – endlich darf unsere Party die Forest-Felder betreten.

Der Weg führt uns jetzt nach Newark (Sektor 2C; 6,8), wo wir das U-Bahn-System bei Feld 9,10 betreten. Eine weitere Etage nach unten und die rote Tube-car betreten. Am Ziel angekommen geht es nach oben. In Philadelphia besuchen wir zuerst den Nauticus Club, um die nötige Kraft für die anstehende Glockenaktion zu sammeln.

Frisch gestärkt geht's zum Liberty Bell Pavillon an Position 10,6. Zwar kann das Heldengespann jetzt die Glocke anheben, doch das unruhige Miezekätzchen setzt sich zur Wehr. Dem Reiß bei Dank läßt sich der Gartenschlauch endlich sinnvoll einsetzen: Plastic Tubing in Crack befestigen, dann Nitrocan an Cylinder hängen und letzteren schütteln. Jetzt die Glocke anheben, den Tiger-Dialog abwarten und die Whistle mitnehmen.

Corano

Bevor wir uns erneut Dr. Entropy stellen, besuchen wir den Marktplatz von Bernardsville und nehmen das Plocard mit. Jetzt zum Belmont Park, der sich in Abschnitt 3D an Position 13,7 befindet. Durch Absetzen des Plocards auf dem Steel Framework wird Entropys teuflischer Plan durchkreuzt. Wir kassieren ardenlich Erfahrungspunkte und vergessen nicht, den Green Tubeapass einzustecken.

Level 4: Der Typ aus der Tiefkühltruhe

Clower

Den Kollegen der Superhera League of Flushing kann rasch geholfen werden. Wir besuchen ihr HQ in Sektor 3C (7,10) und blasen angesichts der mächtigen Mäuse in die Whistle. Der Tiger aus Philadelphia schaut vorbei und erledigt den Rest; Mause Carcass sowie Ecru Bedistar werden nach dem Inventar einverleibt.

Rabin's Egg

Um das Yankee-Stadium zu erreichen (Abschnitt 3D; 3,2), müssen wir die Fähre benutzen, die an Posi-

on 14,2 ablegt. Schan wieder Entropy? Jedenfalls lassen sich endlich die Aluminium-Eating Micrabes an der Strangbox ihrer Bestimmung zuführen. Wir nehmen den Strange Ball und gehen damit nach New York in Sektor 3C; 1,10. In Downtown suchen Sie Times Square an Position 3,9 auf und geben Dick Clarke den Strange Ball. Wir erschassen noch den Ochse Bedistar und schreiten zum nächsten Auftrag.

Wee Wee

Auch diese Mission führt uns nach New York (3C; 1,10). Diesmal interessiert uns das Empire Stadt Building, das sich in der Downtown-Hälfte an der Stelle 7,3 befindet. Nach unten gehen und die Green Tube-car betreten, die uns nach New Haven befördert.

Hier besuchen wir zunächst den Yale Old Campus an Position 8,3, lauschen tüchtig und suchen dann das Science Museum bei 2,9 auf. Nach Osten gehen und Seedless Banana, Solar Washing Machine sowie Termitesატყყყ mitnehmen. Zurück nach Westen und die Washing Machine am Right Spot absetzen. Die Party selbst stellt sich auf den Left Spot (pogant) und wartet ein paar Mal, bis die Yale-Mitglieder eintreffen. Nachdem wir zugehört haben, geht's geschwind nach Sektor 1A zur Princeton-Library (1,9). Wir reden mit dem Coach, warnen ihn und sammeln den Maroon Bedistar auf.

Mud

Über das U-Bahn-System von Newark (2C; 6,8) und die rote Tube-car geht es erneut nach Philadelphia. Diesmal steuern wir den Sewer Entrance an (an Position 7,1). Hier unten in Sub-Philadelphia gehen wir nach rechts an die Stelle 13,1 und bekämpfen einen Lawe Lamprey. Am 14,1 warten zwei und an 16,1 schließlich vier dieser Drachenmonster. Am Schluß erhält man dafür das gesuchte Artefakt (Dien Book) und einen Mauve Bedistar.

Stop Light

Die Bedistors haben wir alle zusammen, aber nach fehlt uns etwas auf der Einkaufsliste, um Entropys Pläne erneut zu vereiteln. Wenn Sie den Purple Tubeapass noch nicht haben, dann kaufen Sie ihn beim Pawnbroker in Yankers (3D; 6,9). Damit betreten wir die Yankers Tube-Station im selben Sektor an Position 5,10. Mit der Purple-Linie reisen wir nach Paugh-

und das letzte Rate Sheet liefern wir beim Shaman ab. Heimwärts ins Superhero-HQ und der Auftrag ist endlich erledigt.

Margarine

Jetzt geht's zur Abwechslung ganz schnell. Das Videotape finden wir im Mansion von Sektor 4D an Punkt 12,6: Untersuchen Sie doch mal den Wobbly Table etwas genauer. Die Princeton Library ist wiederum in Abschnitt 1A (1,9). Wir geben das Tape dem Curator und die Mission ist gelöst.

Fudge Brownies

In den letzten Aufträgen haben wir vier Casino-Chips gesammelt, die am Ende dieses Levels eingesetzt werden. Zunächst besorgen wir uns beim Marktplatz von Staten Island (28; 8,10) den Orange Tubepass beim Pawnbroker.

Das Shawdown geht weiter: In Princeton (1A; 1,10) hat der Pawnbroker Termite Eggs auf Lager.

Mit dem ganzen Gepäck besorgen wir die rote Linie in Newark. Nach der Fahrt eine weitere Etage nach unten, die Orange Tubeocar benutzen und schon kommen wir in Atlantic City heraus. Das Trump Casino befindet sich an Position 4,4. Der Reihe nach stecken wir die Chips in den Slot des Einarmigen Banditen – und siehe da, Nummer vier gewinnt! Als Jackpot-Explosionsfähe können wir über die Treppe nach oben gehen und mal wieder Grüß Gott zu Dr. Entropy sagen. Um für den richtigen Holzweg zu sorgen, ist Termiten-Power gefragt: Die Termiten Hatchery öffnen, Eggs rein, schließen, anschalten, wieder öffnen – Mahlzeit! Die kleinen Nager erledigen den Rest und wir sind reif für den vorletzten Level.

Level 6: Alligatoren im Abwasser

Dollar Bill

Warnung vorweg: Ohne Princess Glovebox ist diese Mission nicht lösbar! Wir begeben uns nach Staten Island in 28, steuern den Marktplatz bei 8,10 an und betreten das Hastely. Dank des Einsatzes von Glovebox' Superkraft »Refold Road Map« ist der Schlammseel bald beseitigt. Als Belohnung lassen wir die Budweiser-Dose mitgehen, verkleinen uns aber

das Löschen des Superhelden-Durstes.

Deep Dark Savage Tan

Wieder mal führen alle Weg zur U Bahn Station Newark (2C; 6,8 und dann bei 9,10). Wir nehmen erst die rote Linie, gehen dann ruf zur Orange Tubeocar und fahren auch damit ein Stück. Rauf nach Atlantic City und Gerald's Vaults aufsuchen (15,9). Hier erhält man automatisch den Pez Dispenser (neiter Nansens-Gegenstand) und einen Stapel Zeitungen: der gute National Enquirer wird bald gebraucht. Wieder in die Tube Station von Atlantic City (bei 11,7), orange und runter, rot und rauf, grau und rauf. Jetzt zum Marktplatz von Scranton, den wir an Position 4,11 finden. Die National Enquirers in den Basket legen und solange warten, bis der Paper Boy kommt und uns die Bowl of Mushroom Soup spendiert.

Jaundice

Leute, jetzt wird's garstig. Um die Kämpfe in dieser Mission einigermaßen zu überstehen, sollte die Party mit den teuersten Waffen ausgerüstet und bei bester Gesundheit sein. Auf der Suche nach den Alligatoren steuern wir zunächst wieder New York an (3C; 1,11). Der Eingang zu den Sewers befindet sich in der Uptown-Hälfte bei Punkt 12,7.

Hier unten in Sub New York müssen wir der folgenden vier Punkte aufsuchen: 5,10; 8,3; 9,5; 13,3 und 14,10. An jeder Pumping Station bekommt man es mit Alligatoren from Hell zu tun. Nach dem letzten Gefecht gegen fünf wohlgenährte Exemplare springt ein Gegenstand dabei raus: Das Alligator Dropping wird automatisch mitgenommen.

Lava

Was fehlt uns noch zum Schwarzfahrer-Glück? Der Silver Tubeopass, käuflich beim Pawnbroker von Staten Island (28; 8,10). Weiter nach New York, das sich immer noch im Sektor 3C bei 1,11 befindet. In Uptown den Sewer Entrance benutzen (12,7).

Hier Punkt 5,6 ansteuern, um eine weitere Durchgang zur Tube Station führt. Die Brown Tube Car benutzen und am Ziel den Kaugummi mitnehmen. Nach unten gehen; anschließend mit der Silver Tube Car weiterfahren.

Wir sind jetzt in Middleton-Harrisburg und gehen zunächst ins Hastely (9,4). Den Master Tubeocar Pass vom Tisch nehmen und dann weiter nach Three Miles Island (15,2). In der Zwischenzeit sollten wir noch einem gewonnenen Kampf ein Paper Clip erbeutet haben – sonst brauchen wir erst gar nicht weitermachen. In Three Miles Island öffnen Sie die Deactivation Unit und bringen Paper Clip und Electrodes mitnehmen. Den Orange Lever ziehen, Chewing Gum aufs Hole kleben und nochmal den Lever betätigen. Gold, Strahl, wir nehmen das Uranium Pellet mit.

Cold Water Faucet

Die vorletzte Begegnung mit Dr. Entropy führt uns zur

Freiheitsstatue (Sektor 2C; Position 13,6). Wir nehmen das Android Manual, lesen vor allem den letzten Absatz sorgfältig und gehen nach oben.

Um den Blechwächter zu beseitigen, muß gemischt werden. Wir öffnen die Budweiser-Dose und füllen sie mit folgenden Extras: Uranium Pellet, Alligator Dropping und Mushroom Soup. Letztere läßt sich nur mit einer Art Trichter füllen: Erst den Cone reinstecken, dann die Suppe reinschütten und den Cone wieder entfernen. Das angereicherte Budweiser gibt man nun dem Andriaden, der nach einem tiefen Schluck den Weg frei macht. Wir gehen einfach nach oben, wo der Rest der Mission automatisch abläuft.

Level 7: Gut gepackte Bananen

Endlich erreicht, finito und geschwigna: Der letzte Level besteht aus einer einzigen Mission, doch die ist recht verzettelt. Spätestens für diese Mission sollten Sie Mighty Magnitude in die Party holen. Ohne sein Talent »Superpower of 10« läuft hier gar nichts.

Vor dem Shawdown führt unser Weg nach Scranton (über die graue Linie ab Newark zu erreichen). An Position 15,9 erreichen wir die Pit von Scranton. Dreimal hintereinander die »Superpower of 10« auf die Bananen einsetzen, die dann handlich genug sind, um mitgenommen zu werden. Zurück zur Scranton Station und mit der Gold-Linie weiterfahren. Nicht vergessen: Es gibt keinen Gold Tubeopass – Sie müssen im Besitz des Master Tubeopass sein.

Unsere Helden steigen in Buffalo-Niagara raus und betreten bei 4,9 den Chippawo-Marktplatz. Beim Pawnbroker kaufen wir die Blanc Isotopes und lassen sie gleich darauf von einem beliebigen Charakter trinken.

Die neu erworbene »Beaver Jaw« Superkraft setzt man am besten bei 12,1 ein, um den Baum zu fällen, der anschließend noch mit »Superpower of 10« behandelt wird.

Jetzt zum Falls Overlook an Position 3,11, wo wir ein Barrel in Empfang nehmen. Am Highway (7,7) erhalten wir Plowshare sowie Pruning Hook und haben damit genug Kram zusammen, um nebenan Bens Farm bei 7,6 zu besuchen. Barrel, Hook und Plowshare werden Ben in die Hand gedrückt, der im Austausch den Elevator Key rausruckt – endlich!

Auf nach New York, wo Downtown das Empire State Building an 7,3 auf uns wartet. Per Knopfdruck wird der Elevator gerufen, woraufhin wir nach rechts in den Aufzug gehen. Das offene Final Puzzle wird bananig gelöst: Dreimal setzen wir »Superpower of 10« bei den Bananen ein, um die Früchtchen zu entpacken. Zu guter Letzt den Projektor ausschalten und Dr. Entropy tritt eine lange Talfahrt an – bis zum Festsitzungs-spiel... (hl)



Durch das Schlucken von Isotopen lernen unsere Charaktere neue Superkräfte dazu

HIER GEHT'S ZUR MULTI- MEDIA- WELT...



Schicken Sie den
ausgefüllten Coupon
bitte an DMV-Verlag,
CD-MAGAZIN,
Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München.

Hier geht's zum CD-Magazin!

JA, ich will das **CD-MAGAZIN** für nur DM 25,- testen! Wenn ich
vom **CD-MAGAZIN** nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen
dies spätestens 10 Tage nach Erhalt der CD mit. Ansonsten senden
Sie mir das **CD-MAGAZIN** regelmäßig frei Haus – mit 15 %
Preisvorteil* für nur DM 33,- anstatt DM 39,- (Einzelverkaufspreis)!
Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht
gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

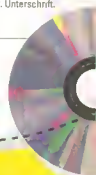
PLZ, Ort _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue
Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Datum / 1. Unterschrift _____
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim
DMV-Verlag, **CD-MAGAZIN**, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des
Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige
Abendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift _____
Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriften-
angebote auch telefonisch zu unterbreiten
(ggf. streichen).
Meine Telefon-Nr. _____

* Auslandspreise auf Anfrage



...FÜR NUR 25^{DM}!

**CD-MAGAZIN – DAS
INTERAKTIVE COMPUTER-
MAGAZIN AUF CD-ROM:**

- Hören Sie selbst: Soundkarten
im Test!
- Sehen Sie selbst:
Videos digitalisieren kinderleicht!
- Erleben Sie selbst: Softwaretests
und Praxiseinsatz!

- Extra-Bonus: Shareware-Programme,
starke Audio-Tracks für die Stereo-
anlage und vieles mehr!
- Holen Sie sich das CD-MAGAZIN
zum Wahnsinnspreis von nur 25,- DM!**

DMV
Verlag für Computerzeitschriften
und Software

Hardwarevoraussetzung: Ein 386er Pc, Windows 3.1, 4 MB Arbeitsspeicher und eine Soundkarte genügen –
und Ihr Multimedia-Erlebnis kann losgehen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen.
Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abendung des Widerrufs.

Wo steckt mein RAM?

Ich glaube, mit meinem RAM ist was nicht in Ordnung. Wenn ich MEM eintippe, sehe ich, daß 614 KB frei sind. Lade ich aber VGACopy, sind es auf einmal nur noch 397 KB im eingebauten Systemtest. Außerdem habe ich viele Parity Errors und Probleme mit Spielen, die die DOS4GW.EXE-Datei enthalten.

(Simon Fischer, Bobbingen)

Erstmal: Entwarnung zum RAM-Problem: VGACopy braucht ja selbst ein paar Kilobyte, deswegen ist nach dem Laden dieses Programms natürlich ein Teil des freien Speichers »weg«. Nach dem Ende von VGACopy kriegen Sie ihn ja wieder.

Bei Problemen mit dem DOS-Extender DOS4GW.EXE sollten Sie die Hersteller der Spiele (Adressen stehen im Handbuch) um einen Update bitten und außerdem von einem Fachmann mal das RAM ihres PCs prüfen lassen.

CD Player - no Video, no fun

Auf meinem PC mit Grafikkarte von Number Nine laufen Eure CD-Player-Videos einfach nicht. Das Bild ist in zwei Hälften über den Bildschirm verteilt. Und unser Hauptmenü hängt sich jedesmal mit unidentifizierbaren Streifen auf.

(Hagen Hofmann, Viernheim)



Schrecklicher Gedanke: Ein Leben ohne diese filmischen Kleinode

Damit die Videos einwandfrei laufen, muß wohl der Windowstreiber der Grafikkarte erneuert werden. Fragen Sie den Hersteller oder den Händler nach einem Update. Wenn das CD-Player-Menü nicht läuft: Vorher einen Maustreiber und einen Vesa-Treiber laden. Außerdem sollten Sie im Setup-Programm der Grafikkarte

überprüfen, ob der Modus »640 mal 480 in 256 Farben« einwandfrei funktioniert und ob vielleicht der Monitor auf diesen Modus speziell eingestellt werden muß.

Platte macht Pause (Version 2.0)

Ich habe eine brandneue 420 MByte-Platte in meinen PC geschraubt, die aber ab und zu seltsame Pausen macht: Spiele bleiben mittendrin für eine Sekunde stehen, auch beim Anzeigen von Directories mit dem DIR-Befehl.

(Mark Wilcke, Esslingen)

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten.

Tipps und Tricks rund um den PC

Nachdem wir in der letzten Ausgabe vermuteten, die Platte sei defekt, haben uns mehrere Leser auf zwei weitere Möglichkeiten hingewiesen: Zum einen kann der PC ein Bios mit »Power Management« haben. Dieses Power Management für die Festplatte sollte man abschalten. Zum zweiten gibt es

eine neue Serie von Festplatten der Firma Seagate, die tatsächlich nach einer Minute Leerlauf automatisch parkt um Strom zu sparen. Mit einem kleinen Utility (welches wir auf das CD-ROM der nächsten PC Player plus packen werden) kann man dies aber abschalten. Ihr Händler müßte auch ein solches Programm beschaffen können.

Sollte die Platte aber tatsächlich während eines Lesezugriffs parken, also mitten in einem DIR-Befehl, ist sie mit hoher Wahrscheinlichkeit defekt, denn die Power Management-Funktionen sollten nur eingreifen, wenn die Platte mindestens 1 Minute lang ruhig war.

CD Bench versteht kein Mensch

Das CD Bench-Programm, welches Ihr auf Ausgabe 2/94 von CD Player mitgeliefert habt, zeigt mir beim zweiten Messen immer andere Werte (148 kb/s) als beim ersten Messen (280 kb/s). Außerdem gibt es immer eine Fehlermeldung über unterschiedliche Mediengrößen.

(Mike Lausmann, Delitzsch)

Wegen dieser und anderer kleiner Ungereimtheiten im CD Bench-Programm setzen wir dieses für Tests nicht mehr ein und legen die Demo-Version auch nicht mehr unseren CD-ROMs bei. Der erste Effekt kann übrigens von einem Fehler im Sony-CD-ROM-Treiber stammen. Bitte fragen Sie Ihren Händler nach einem Update auf Version 1.73.

Mehr RAM unter Windows

Das Spiel »Myst« will unglaubliche 10 MByte RAM haben; wenn man weniger hat, soll man in der Windows Systemsteuerung entsprechend viel »Virtuellen Speichers« einstellen. Würde ich ja gern machen, aber Windows läßt mich nicht: Die größte Zahl, die das Ding akzeptiert, sind 3.842 KByte. CD-ROM mit meinen 4 MB RAM reicht das im Leben nicht aus.

(Michael Danning, Mutterstadt)

Windows 3.1 kann auf der Festplatte »virtuelles RAM« erzeugen. Das ist zwar langsamer als echtes RAM, vergrößert aber den Speicher für besonders hungrige Programme. Dieser RAM-Speicher kann natürlich nicht größer sein als der freie Platz auf der Festplatte. Und noch eine weitere Einschränkung gibt es: Der Platz muß an einem Stück auf der Platte vorhanden sein. Wenn bei einer vollen Harddisk der freie Speicher in kleinen Häppchen quer verstreut ist, kann Windows nur den größten auffindbaren Happen nutzen. Hier

sollte man dann seine Festplatte mit einem »Defragmentierer« bearbeiten, den freien Platz und die anderen Dateien sortiert. MS-DOS 6 hat ein solches Programm als »DEFRAG« eingebaut, Alternativen finden sich in den Norton Utilities (SpeedDisk) und bei den PC Tools (Compress). Danach sollte auf der Platte auch eine entsprechend größere Virtuelle RAM-Datei anzulegen sein.

Mein Joystick wackelt

Auf meinem 486er versagt der Joystick bei manchen Spielen nach einigen Minuten. Zum Beispiel: Bei Aces of the Pacific hüpfte der Cursor wie wild durch die Gegend, bei Aces over Europe funktioniert der Joystick einwandfrei.

(Peter Lindstädt, Gemünd)

In vielen preiswerten PCs werden auch entsprechend preiswerte »Multi-IO-Karten« eingesetzt, die neben Festplatte und serieller Schnittstelle auch den Gameport betreuen, an den Joysticks angeschlossen werden. Bei manchen dieser Karten ist der Gameport aber unversichert ungenau und auf schnell-

len PCs einfach nicht



Joystick-Irritation bei den »Aces«

abschalten (sollte im Handbuch des PCs beschrieben sein) und auf der Soundkarte einschalten. Wichtig: Es darf nur ein Gameport im System aktiv sein, sonst geht gar nichts. Hilft auch das nicht weiter, ist eine spezielle Joystick-Karte, die extrem genaue Gameports bietet, die letzte Hilfe.

Immer wieder Parity Check

Bei mir taucht immer häufiger die Meldung »Parity Check« auf und der PC bleibt stehen. Liegt das an meinem CD-ROM? Wie kann ich das Problem beheben?

(Jürgen Herbert, Salmshausen)

Die Parity Check-Meldung deutet in erster Linie auf einen kaputten RAM-Baustein hin. Man kann sie aber auch erhalten, wenn der PC durch »tunen« bei den BIOS-Werten die RAMs zu schnell beschreibt und liest. Auf manchen PCs erscheint die Meldung auch, wenn RAMs verschiedener Hersteller gemischt werden oder sehr billige, zu langsame RAMs eingebaut wurden. Genauer es kann man nur sagen, wenn ein Techniker den PC aufschraubt und nachguckt. Daß das CD-ROM die Fehler auslöst, ist unwahrscheinlich.

Es gibt noch eine letzte, sehr gemeine mögliche Ursache für das Problem: Es gibt mehrere Computer-Viren, die einen solchen Parity-Fehler absichtlich auslösen. Es lohnt sich also



VERSANDZENTRALE
07736/8962

TIE FIGHTER	AL QUADIM	CD ROM
89.90	74.90	
RFA SOCCER	BURNING STEEL 2	THE HIDDEN BELOW
69.90	75.90	89.90
THEME PARK	CANNON FODDER	THEME PARK
84.90	66.90	89.90
BU.LI.MAN HATTRICK	INDY-CAR RACING	RAVENLOFT
99.90	79.90	75.90
DSA 2	DIE SIEDLER	Battle Isle 2 DATA
79.90	84.90	89.90
WC ARMADA	INCREDIBLE TONS	BIOFORCE
74.90	59.00	99.00
ANSTOSS WC-ED	INHERIT THE EARTH	"BOOM"
74.90	59.00	UTILITIES
CHAOS ENGINE	MICROMACHINES	49.00
58.90	66.90	MAD DOG 2
COOL SPORT	PIZZA CONNECTION	79.90
58.90	94.90	MEGARA
HANSE - EXPEDI.	ROBINSON'S REQUIEM	43.00
43.90	69.90	SCHWARZE AUGE
HARPOON 2	UFO	66.90
76.00	102.90	IRON HELIX
ISHAR 3	DARK LEGIONS	87.90
75.90	78.90	MYST
SSN-21 SEAWOLF	D-DAY	19.90
89.90	75.90	BLOODNET
SAM'S MAX		97.90
98.00		

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Gesamtprogramm. Alle auf dem Markt befindlichen Spiele und Neuerscheinungen, sowie Hardware, Mega-Drive, SuperNes und Gameboy-Zubehör und Spiele können Sie ebenfalls zu günstigen Preisen bei uns beziehen. (Bitte Gesamtverzechnis anfordern!)

Verandkosten: 8 DM + 3 DM NN. Vorleser: per Schick 5 DM.

UPS 10 DM + 7 DM, Ausland 15 DM

Bestellungen ab 250 DM Versandkostenfrei.
 Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.

Ladengeschäft: 78056 VS-Schwanningen, Lange Halde 9/Auf Riesen

Tel.: 07720/65660 Fax: 07720/63303 Versand: Tel.: 07736/8962

Christian Roos

Lange W! 3, 56509 Behling

☎ (08237) 6234

CD-ROM

Ultimate Draw & Go (CD-Version)	149,00 DM
1430 FPS/Shareware Programm	39,00 DM
Ultimate Paint (Shareware)	39,00 DM
2D Animation	39,00 DM
Ultimate Windows Game	39,00 DM
All you can Play	39,00 DM
Animation & Sound	39,00 DM
AniMagix	24,00 DM
Clippit Library	24,00 DM
DOX Anwendungen	19,00 DM
DOX graphics	19,00 DM
DOX Text	19,00 DM
DOX Tools	19,00 DM
Family Fun	39,00 DM
Game Gators	39,00 DM
MegaCD ROM3	39,00 DM
MegaVid	29,00 DM
Nufft Owl's 12	29,00 DM
Pegasus 4.0	39,00 DM
Programme Power Tool	39,00 DM
Ultimate	39,00 DM
Windows Programs	39,00 DM

Profik CD-ROM's (ab 18 Jahre)

Dreamalife	49,00 DM
Let's Ride Girls	49,00 DM
Lo Traveler	49,00 DM
My Amazing Collection 2	49,00 DM
Photo Gallery	49,00 DM
Safari	49,00 DM
Ships	49,00 DM
Version 1.1	49,00 DM

Bestelltermin abt 14^{te} - 30^{te} Uhr

Hardware

CD-ROM Laufwerke

CD-ROM 24x	299,00 DM
CD-ROM 30x/40x/50x/sec	399,00 DM

Soundkarten

Soundblaster 16 komp	249,00 DM
Soundblaster 16 komp	299,00 DM

Speichermodule

CD-ROM 24x	72,00 DM
CD-ROM 30x	72,00 DM
CD-ROM 40x	72,00 DM
CD-ROM 50x	72,00 DM
CD-ROM 60x	72,00 DM
CD-ROM 70x	72,00 DM
CD-ROM 80x	72,00 DM
CD-ROM 90x	72,00 DM
CD-ROM 100x	72,00 DM
CD-ROM 120x	72,00 DM
CD-ROM 140x	72,00 DM
CD-ROM 160x	72,00 DM
CD-ROM 180x	72,00 DM
CD-ROM 200x	72,00 DM
CD-ROM 220x	72,00 DM
CD-ROM 240x	72,00 DM
CD-ROM 260x	72,00 DM
CD-ROM 280x	72,00 DM
CD-ROM 300x	72,00 DM
CD-ROM 320x	72,00 DM
CD-ROM 340x	72,00 DM
CD-ROM 360x	72,00 DM
CD-ROM 380x	72,00 DM
CD-ROM 400x	72,00 DM
CD-ROM 420x	72,00 DM
CD-ROM 440x	72,00 DM
CD-ROM 460x	72,00 DM
CD-ROM 480x	72,00 DM
CD-ROM 500x	72,00 DM
CD-ROM 520x	72,00 DM
CD-ROM 540x	72,00 DM
CD-ROM 560x	72,00 DM
CD-ROM 580x	72,00 DM
CD-ROM 600x	72,00 DM
CD-ROM 620x	72,00 DM
CD-ROM 640x	72,00 DM
CD-ROM 660x	72,00 DM
CD-ROM 680x	72,00 DM
CD-ROM 700x	72,00 DM
CD-ROM 720x	72,00 DM
CD-ROM 740x	72,00 DM
CD-ROM 760x	72,00 DM
CD-ROM 780x	72,00 DM
CD-ROM 800x	72,00 DM
CD-ROM 820x	72,00 DM
CD-ROM 840x	72,00 DM
CD-ROM 860x	72,00 DM
CD-ROM 880x	72,00 DM
CD-ROM 900x	72,00 DM
CD-ROM 920x	72,00 DM
CD-ROM 940x	72,00 DM
CD-ROM 960x	72,00 DM
CD-ROM 980x	72,00 DM
CD-ROM 1000x	72,00 DM
CD-ROM 1020x	72,00 DM
CD-ROM 1040x	72,00 DM
CD-ROM 1060x	72,00 DM
CD-ROM 1080x	72,00 DM
CD-ROM 1100x	72,00 DM
CD-ROM 1120x	72,00 DM
CD-ROM 1140x	72,00 DM
CD-ROM 1160x	72,00 DM
CD-ROM 1180x	72,00 DM
CD-ROM 1200x	72,00 DM
CD-ROM 1220x	72,00 DM
CD-ROM 1240x	72,00 DM
CD-ROM 1260x	72,00 DM
CD-ROM 1280x	72,00 DM
CD-ROM 1300x	72,00 DM
CD-ROM 1320x	72,00 DM
CD-ROM 1340x	72,00 DM
CD-ROM 1360x	72,00 DM
CD-ROM 1380x	72,00 DM
CD-ROM 1400x	72,00 DM
CD-ROM 1420x	72,00 DM
CD-ROM 1440x	72,00 DM
CD-ROM 1460x	72,00 DM
CD-ROM 1480x	72,00 DM
CD-ROM 1500x	72,00 DM
CD-ROM 1520x	72,00 DM
CD-ROM 1540x	72,00 DM
CD-ROM 1560x	72,00 DM
CD-ROM 1580x	72,00 DM
CD-ROM 1600x	72,00 DM
CD-ROM 1620x	72,00 DM
CD-ROM 1640x	72,00 DM
CD-ROM 1660x	72,00 DM

in jedem Fall, Disketten und Festplatte mit einem aktuellen Virens Scanner zu untersuchen.

IDE-CD-ROMs am VLB-Cache

Dieser Tage erscheinen ja die ersten CD-ROMs, die man direkt an Festplatten-Controller anschließen kann, ohne lästiges CD-ROM-Interface. Jetzt habe ich einen flotten VLB-Cachecontroller mit 2 MB RAM – macht der neben der Festplatte auch das CD-ROM schneller?

(Oliver Wusch, Berlin)

Um ehrlich zu sein, wir wissen es nicht. Da aber die legendären IDE-CD-ROMs auf einem normalen PC, dessen Festplatten-Controller und BIOS noch nicht auf diese neue ROM-Klasse vorbereitet ist, auch einen Treiber brauchen werden, um das Laufwerk anzusprechen, vermuten wir, daß sich der Cache bei CD-Zugriffen totstellen wird oder schlimmstenfalls das System zum Absturz bringt, weil er mit CD-Daten nichts anfangen kann. Genauer werden wir erst sagen können, wenn Testmuster unsere Redaktion erreichen.

Wieviel MHz braucht es wirklich?

Ich haben einen 386SX mit 16 MHz und 4 MB RAM. Seit ein paar Monaten gibt es immer mehr Spiele, die ein 33 MHz-System als Mindestanforderung stellen. Mir ist es eigentlich egal, wenn die Spiele ein bißchen ruckeln – oder stürzen sie ab, wenn ich zuwenig MHz habe?

(Roger Anderegg, Winterthur)

Im Prinzip laufen die Spiele schon – »ein bißchen ruckeln« wäre aber wohl stark untertrieben. Da sich schon Besitzer eines 33-MHz-486-Systems bei Spielen wie »Strike Commander« über zu langsame Grafik beschwerten, raten wir Ihnen dringend vom Kauf dieser Programme ab. Die Herstellerangabe ist nämlich meist eine Angabe, ab welchem System das Spiel gerade noch erträglich läuft; darunter muß man schon ein arger Masochist sein, um sich Comanche & Co mit 16 MHz anzutun.

Mein DX4 ist langsamer als Eurer

Aufgrund Eures Artikels habe ich mir einen 486/DX4 100 mit einer Cirrus Logic Grafikkarte, natürlich Local Bus, gekauft. Mein 3DBench-Wert (62,5) ist aber viel niedriger als der von Euch gemessene (76,9). Heißt das, mein Computer ist zu langsam? Wie kann ich die Geschwindigkeit erhöhen?

(Christian Topnik, Waltrop)

Die Meßergebnisse stammen vom schnellsten DX4-System im Test, einem Computer der Firma IBM. Diese Meßergebnisse können von Dutzenden von Faktoren beeinflusst werden: Wie schnell ist das RAM? Wie ist es organisiert? Wie arbeitet der Cache? Wie groß ist der Cache? Ist der Local Bus gebuffert? Wie schnell ist der Chipsatz? Wie schnell ist die Grafikkarte? Diese Liste kann man noch mehrere Seiten lang weiterführen.

Ja, Ihr PC ist langsamer als ein optimal konfigurierter DX4-100 PC mit optimaler Grafikkarte, optimalem Cache, optimalen Chips und optimaler RAM-Organisation sowie absolut perfektem VLB. Nur durch Austausch aller Komponenten kann man das absolute Optimum erreichen. Und fragen Sie uns bitte nicht, welche Komponenten das nun im einzelnen sind: Da der Hardwaremarkt laufend in Bewegung ist und sich die Konfigurationen ständig ändern, ist die Suche nach dem absolut schnellsten DX4 auch ein kleines Glücksspiel.

Sag mir, wieviel RAM ich hab'...

Ich möchte demnächst meinen Hauptspeicher von 4 auf 8 MByte erweitern. Muß ich dann alle Programme, die von dem erweiterten Speicher profitieren, neu installieren?

(Ansgar Pappenheim, Bocholt)

Nein, Programme wie Windows, Diskcaches oder Spiele mit DOS-Externen messen jedesmal beim Start aufs Neue, wieviel RAM vorhanden ist.

Lediglich im BIOS-Setup muß die neue RAM-Größe angegeben werden; wie das geht, sollte in der Anleitung Ihres PCs vermerkt sein, da dies von PC zu PC unterschiedlich geht. Bei manchen älteren PCs müssen auch Jumper auf der Platine umgestellt werden.

Von Wait States und anderen Dingen

Kann ich den Schalter »Cache Write Wait State«, der im Advanced Setup auftaucht, von derzeit 1W/S auf 0W/S ändern? Damit dürfte ja das schnelle SRAM gemeint sein, denn die anderen »Memory Write Wait State« habe ich sowieso schon auf 0W/S.

Direkt darüber befindet sich der Schalter »Cache Read Cycle«. Kann ich hier gefahrlos auf einen schnelleren Burst als 3-2-2-2 umstellen? Ist ein 3D-Bench-Wert von 38,4 zu langsam für mein System?

(Stephan Holzweber, Waidhofen)

Und wieder ein Fall von Tuning-Wahn: Wenn man sich nicht genau mit solchen Werten auskennt, sollte man sie so lassen, wie sie im Setup eingestellt sind. Der PC-Hersteller trägt diese Standard-Werte ja nicht ohne Grund ein: Mit diesen garantiert er ein fehlerfreies Funktionieren.

Nachhall: Laptop als Super-Gameboy

Da ich mir aus Platzgründen keinen normalen PC kaufen kann, besorgte ich mir ein Notebook mit allem, was das Spielerherz höher schlagen läßt: TFT-Display, Local Bus, Sound, und so weiter. Es fehlt jedoch der Anschluß für einen Joystick oder ein Gamepad. (Dieter Habiger, Pforzheim)

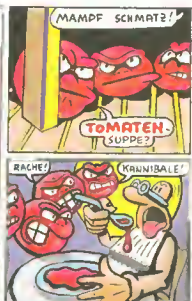
Inzwischen hat uns die Firma Joysoft in Köln mitgeteilt, daß man einen entsprechenden Adapter für den Druckerpport im Angebot hat, der komplett mit Treibersoftware geliefert wird. Preis: ca. 90 Mark.

Star Killer

»DAS IST KEIN SCHÖNER ANBLICK!«

WIESENFALL IM GARTEN MIT DEN TOMATEN AUS DER BOBOS-KLEINER GEN-KUCHE ENTWICKELN EIN BEANGSTIGTES VERHALTEN, UND DAS JUST WÄHREND EINES BESUCHS DES MÄCHTIGEN RESTAURANT-KRITIKERS JOE PASSBAUER.

ZEICHNUNGEN: BLOCKE
TEXTE: LEHARDT & SCHNEIDER



ZACK KREISCH! BOING





Sie wallen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern?

Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 o, 85586 Poing.

Ohne Spiel kein Test

Ich muß einfach mal meinen Unmut über Euch Luft schaffen: Da kündigt Ihr so groß einen Test vom »Bundesliga Manager Hortrick« on uns was sehe ich im Inhaltsverzeichnis der betreffenden Ausgabe? Kein Test! Also gut, habe ich gedacht, Ihr werdet es bestimmt im Laufe der Ausgabe erklären. Tja, dem war nicht so. Nicht einmal in der Vorschau auf die nächste Ausgabe geht Ihr darauf ein. Heute, am 14., schlage ich die neue PC Player auf und hoffe auf einen Test. Wieder nicht! Was soll das? Andere Zeitschriften haben den »BMH« längst getestet.

(Oliver Reiß, Hockenheim)

Wenn wir ein PC-Spiel kritisch besprechen sollen, brauchen wir ein PC-Testmuster, das wir uns einige Tage lang in Ruhe ansehen können. Kurze Vorführungen, die Wiedergabe der Pressemitteilung oder Tests von Amiga-Versionen helfen uns leider nicht weiter. Im Falle von Bundesliga Manager Hortrick war Software 2000 einfach bis heute nicht in der Lage, uns eine testfähige PC-Version zukommen zu lassen. Wir bitten um Verständnis, wenn ein Hersteller seine Termine kurzfristig verschiebt, aber darauf haben wir leider keinen Einfluß. Übrigens: Wing Commander Armada hätte es auch schon einen Monat früher bei uns geben können, aber wir hatten keine Lust, eine Version ohne funktionierenden Netzwerk-Support zu testen.

Kleinkrieg um die Werbung

Ich habe das Leser-Statement zu Werbespielen in PC Player 8/94 aufmerksam gelesen. Da schreibt doch ein gewisser Th. Köhler aus Düsseldorf, Ihr sollt alle »kriegsverherrlichende Software« nicht mehr testen (Pacific Air War, Pacific Strike, usw.), sondern sozusagen stott dieser Software Werbung bringen. Dazu kann ich nur sagen, daß er in ein Kloster gehen und dort Privatfernsehen schauen soll.

Wer die oben genannten Spiele als Kriegsverherrlichung ansieht, darf auf keinen Fall die Tageszeitung aufschlagen oder Nachrichten ansehen. Wenn ihm eine total verblödete Welt, die nur Werbung verkonsumiert, lieber ist, dann bitte. Seien wir doch mal ehrlich: Wenn im Fernsehen ein Werbespot läuft, sitzt doch jeder da und bläst Trübsal oder schallt

auf ein anderes Programm um. Wenn wir eine friedliche Welt wollen, müssen wir schon bei den Politikern anfangen und nicht »armen« Programmieren das Geschäft vermiesen.

(Florian Fronauer, Parkstetten)

Ich sehe es ähnlich. Die Simulations-Fans in meinem Bekanntenkreis sind nette Jungs, die ihren Wehrdienst verweigert haben und niemandem etwas antun könnten. Nicht jeder Pacific Air War-Pilot mutiert zum bösen Militarist.

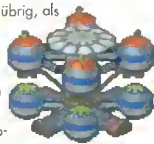
Das erste Outpost-Opfer

Outpost beginnt vielversprechend angesichts der hervorragenden Animationen der Intrins. Schnell wird das Schiff beladen. Als Empfehlung gehorchend wählt man eine neue Welt aus, schickt ein paar Sonden los und landet. Jetzt wird es spannend. Man nimmt das Handbuch in die Hand und sucht verzweifelt nach einer Idee, wie es nun weitergehen soll. Klar, man gräbt, buddelt, plantiert Zug um Zug, was die Roboter hergeben.... Und dann? Man sollte eine Agrarkuppel bauen, aber wie? Panisch sieht man zu, wie die Kolonisationsgemeinde dezimiert wird, und wie sich die Motivation dem Nullpunkt nähert. Das macht die Sache sehr realistisch, weil die eigene Motivation in gleichem Maße zu sinken beginnt. Du mußt etwas falsch machen, sagt man sich, und studiert das Handbuch. Nach langem Herumprobieren findet man heraus, wie etwas zu bauen ist.

Leider muß man aber sehr schnell feststellen, daß die Gebäudebezeichnungen im Handbuch nicht oder nur teilweise mit denen im Programm übereinstimmen, und da entsprechende Abbildungen fehlen, bleibt einem nichts anderes übrig, als die Hilfe-Texte zu quälen.

Al, das ist die letzte Chance. Was findet man? Bloßbloß! Nicht ein einziger vernünftiger Abschnitt über die Spielsteuerung. Man gibt jedoch nicht auf. Die Rohstofffrage wird gelöst, Minen und Fabriken gebaut und dann? Wie lege ich die Produktion fest? Wo kriege ich einen Laster her? Es mag ja sein, daß Outpost an sich ein hervorragendes Spiel ist, aber mit dem, was Sierra das »Handbuch« nennt, muß man entweder sehr hartnäckig sein, oder einfach zuviel Zeit haben, um auszuprobieren.

(Matthias Fingerhuth, Düsseldorf)



Jammer über Outpost

Die Outpost-Problematik hatten wir bereits in Ausgabe 9/94 ausführlich analysiert. Dort hat Jörg Longer auch einen Strategie-Guide veröffentlicht, der über die ersten Schwierigkeiten hinweghelfen sollte. Weitere Briefe von mehr oder weniger begeisterten Käufern des Programms, bei dem in letzter Minute diverse Features rausgeworfen wurden, folgen im Anschluß an diese »Mail Box«.

MHx alleine genügt nicht

An Eurer Zeitschrift gibt es eigentlich nicht viel auszusetzen. Dennoch denke ich, daß man sie noch verbessern könnte. Meine Kritik bezieht sich auf den Wertungskosten: Insbesondere die Empfehlungen des Computers, ab welchem das Spiel



erst anfangen soll, Spaß zu machen, finde ich reichlich unglücklich geraten. Ihr selber wißt, daß der 486er der Firma XYZ und der von Firma ABC, obwohl sie den gleichen Chip mit der gleichen MHz-Zahl besitzen, nicht unbedingt die gleiche Leistung bringen müssen. Es soll sogar Computerzeitschriften geben, die das anhand von zahlreichen Tests Monat für Monat beweisen. Außerdem sei ihr es doch, die uns Lesern monatlich sagen, daß die Leistungsfähigkeit eines Rechners auch von einer schnellen Grafikkarte, Festplatte, Speichergröße oder der Dummheit des Benutzers abhängt. Aus diesem Grunde halte ich solche Empfehlungen wie »486er (min. 33 MHz)« für ziemlich schwammig. (Kersten Schroeder, Wuppertal)

Stimmt, diese Hardware-Empfehlungen haben immer einen leichten »Pi-mal-Daumen«-Charakter. Ich sehe aber keine Alternativen. Schließlich können wir kaum bei jedem Test seitenlange Tabellen mit Benchmarks bringen, in denen die Performance eines Spiels mit den verschiedensten Konfigurationen dokumentiert wird. Die Rechnerempfehlung ist eine grobe Richtungsangabe; wer eine schnelle bzw. langsame Grafikkarte hat, kann deren Auswirkungen auf die Geschwindigkeit sicher selber einschätzen.

Alle meine Preistreiber

Daß in letzter Zeit einige Spielproduzenten dicht machen mußten, liegt wahrscheinlich nicht primär an den bösen Raubkopierern, sondern eher an schlechtem Management. Überzogene Preise, nervende Kopierschutz-Mechanismen und Bugs ohne Ende tragen ihren Teil dazu bei.

Aufregen könnte man sich auch über Marketing-Strategien wie Uwe Fürstenberg, mit dem Ihr Euch in der Ausgabe 5/94 auseinanderzusetzen habt. 160 Mark will er für ein CD-ROM-Spiel haben, bei welchem er erstens Produktionskosten spart und zweitens kaum mit Raubkopierern rechnen muß. Die Preiserhöhung auf 180 Mark wird er womöglich mit der 16-Bit-Soundunterstützung rechtfertigen, 200 Mark kosten dann Microprose-Spiele wegen der True-Color-Grafik. (L. Frank, Hannover)

Ganz so schlimm wird's schon nicht mit den Preisen werden, aber Deinen Ärger kann ich gut verstehen. Vor allem die Renaissance der Key Disk als menschenverachtender Brutalkopierschutz hat uns in letzter Zeit einige Nerven gekostet (Kick Off 3, Planet Football, etc.)

Der Index füllt sich

Vor ein paar Wochen hörte ich von einem Software-Händler, daß Doom indiziert worden ist. Da ich mir das Spiel erst vor kurzem gekauft habe, interessierte mich diese Meldung natürlich. Als ich mir eure neueste Ausgabe besorgte, suchte ich als erstes nach einem Artikel, der die näheren Umstände dieses Verbots beschreibt. Warum wurde mit der Indizierung so lange gewartet, bis jeder (der es wollte) sich das Spiel gekauft hat? (Dänin Schäbler, Taunusstein)

Korrekt, Doom wurde vor ein paar Monaten von der »Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften« indiziert. Das Spiel ist dadurch nicht generell verboten, aber es darf Jugendlichen nicht mehr zugänglich gemacht werden. Daß solche Indizierungen immer ein Weilchen dauern, liegt an den diversen Behördeninstanzen, die vor einer solchen Entscheidung durchlaufen werden müssen.

BAP, nicht zu knapp

Hallo Heinrich Lenhardt! Das ist jetzt der 2. Entwurf meines Leserbriefes. In meiner Wut über den Verriß der Kölner Kultband BAP, hatte ich etwas zu sehr unter die Gürtellinie gezielt. Ich kann es kaum verstehen, wie man derart unfair mit so sympathischen Musikern umgehen kann. Wahrscheinlich hast Du die Band noch nie live erlebt oder Du verstehst die Texte in Kölner Mundart nicht. Von Rock'n Roll hast Du auch nichts begriffen. Sei also in Zukunft etwas vorsichtiger mit Themen, die zwei Zentimeter außerhalb Deiner PC-Scheuklappen liegen und z.B. etwas mit Menschen zu tun haben. In einem Punkt muß ich Dir zustimmen: Das CD-ROM von BAP bietet wirklich nicht viel fürs Geld. Obwohl ich ein Fan der ersten Stunde bin, habe ich mir das Teil nur beim Händler vorführen lassen und nicht mitgenommen. (M. Schäfer, Braunschweig)

Van Rock'n Roll habe ich immerhin genug kopiert, um die jüngsten BAP-Kompositionen als müdes Gedudel zu empfinden. Mein Entsetzen rührt gerade daher, weil mir die Band vor einigen Jahren wesentlich besser gefallen hat. Aber solche Geschmacksfragen möge man nicht überbewerten.

Na also: »Journalistische Pflicht«!

Bei Euren kritischen Soft- und Hardwaretests ist mir schon öfter die Frage gekommen, wie die verantwortlichen Firmen auf eure teilweise sehr harte und zynische Art, das Produkt auseinander zu nehmen, reagieren. Mir persönlich gefällt das sehr gut; wenn ein Produkt nichts taugt, muß das auch klipp und klar gesagt werden. Schließlich soll mit solchen Programmen dem Käufer auf schändliche Art und Weise das Geld aus der Tasche gezogen werden. Auf diese Dinge hinzuweisen, mitunter auch mit schärferen Mitteln, ist meiner Ansicht nach sogar journalistische Pflicht. Ich kann Euch also nur ermuntern, Euren Stil so weiter zu behalten wie bisher. Wer positiven Hurra-Journalismus haben will, soll sich ein Konkurrenzprodukt kaufen. Aber dann nicht wundern, wenn er 120 Mark für ein Spiel mit großem Namen ausgibt, das in den entsprechenden Magazinen hochgelobt wird, der Spielspaß aber gegen Null strebt.

(Peter Fischer, Kassel)

Danke für den Rückenwind. Der Hysteriegrad schwankt erheblich von Hersteller zu Hersteller, wobei das meiste Tomtom gar nicht mal um die richtigen Verrisse gemocht wird. Kommt bei uns eine gepflegte Wertung im 60er-Bereich raus und der Publisher hat anderweitig was Nettes über 80 geerntet, gibt es schon mal sehr erheitende Anrufe.

Im »Streitgespräch« der letzten Ausgabe baten wir

Sie um Ihre Meinung zur Veröffentlichung von Outpost. Die ersten Reaktionen sind voller Saft und Kraft.

In PC Player 9/94 bestritt Outpost-Entwicklungsleiter Bruce Balfour in unserem Streitgespräch vehement, daß sein Programm verfrüht auf den Markt geworfen worden sei. Viele unserer Leser sind anderer Meinung und haben schriftlich ihrer Enttäuschung Luft gemacht. Die Auswahl der nachfolgenden Briefe ist repräsentativ: Bislang erreichte uns keine einzige Zuschrift, die sich hinter Bruce Balfour gestellt hätte.

Wir weisen an dieser Stelle nochmals darauf hin, daß Sie bei Nichtgefallen Ihr Outpost-Original umtauschen bzw. bei Erscheinen des Upgrades dieses kostenlos erwerben können. Nähere Informationen erhalten Sie bei Sierra, Cocktail Vision oder Bionica (siehe »Hotlines«). (la)

Eingeschlafene Rebellenkolonie

Wenn ich könnte, würde ich Outpost auf einen möglichst weit entfernten Planeten schießen. Auf der Verpackung werden Features aufgelistet, die im fertigen Spiel nicht enthalten sind. Das einzige Musikstück, das während des Spiels zu hören ist, ist die verkorkste Intro-Melodie. Vielleicht hätte Sierra das Spiel nicht so realistisch wie möglich, sondern so abwechslungsreich wie möglich gestalten sollen. Mir wäre selbst ein »großes grünes Weltraummonster« auf alle Fälle lieber gewesen, als eine eingeschlafene Rebellenkolonie. (Christian Schutsch)

Wischiwaschi

Ich danke Euch für das Interview mit Bruce Balfour, Ihr habt die richtigen Fragen gestellt. Seine Antworten sind jedoch reines Marketing-Wischiwaschi, an das er hoffentlich selbst nicht glaubt. Man kann kein unfertiges, mit Fehlern gespicktes und abgespecktes Programm zu Gold reden. Es wäre besser für Sierra, offen einzugestehen, daß bei Outpost ganz schlimme Fehler passiert sind. (Reinhard Janz, Schönaun)

Nicht ausgereift

Ich bin Eurer Meinung: Outpost ist nicht völlig ausgereift. Auch mir fehlen der Handel und die Verständigung mit der Rebellenkolonie. Für den hohen Preis der CD hätte ich nicht erwartet, daß ich so betrogen werde. Sa wird im Handbuch darauf hingewiesen, daß man Outpost komplett von CD spielen kann. Davon scheint das Programm selber nie etwas gehört zu haben. (Christian Lewin, Neumünster)

Zurückgegeben

Outpost wird zur Zeit mit deutscher Verpackung und Anleitung geliefert. Von außen ist nicht zu erkennen, daß die CD



Outpost hat viele unserer Leser enttäuscht

in der englischen Version beiliegt. Ist das nicht grobe Kundentäuschung? Mein Outpost habe ich mittlerweile zurückgegeben. (Heika Opitz, Aschaffenburg)

Beta-Version

»Ausgereift und hochklassig« nennt Bruce Balfour sein über alles gelobtes Programm. Und sowas schimpft sich Spiele-Designer – denkt dieser Herr denn gar nicht an seine Kundschaft? Ein halbfertiges Spiel mit einem unvollständigen Handbuch zu verkaufen, ist meiner Meinung nach ein absolutes Armutszeugnis. Schade um die Spielidee, aber für das Geld kann und sollte man doch mehr erwarten, als eine unausgereifte Beta-Version. (Christoph Cantreras, Bad Hamburg)

Frech

Als Strategiespiel-Fan bin ich nicht leicht aus der Ruhe zu bringen. Aber die Äußerungen von Bruce Balfour sind so frech, daß ich den zweiten Leserbrief meines Lebens schreiben muß. Wer diese spielbare Demo noch zu verteidigen wagt, muß seine Kunden wirklich für sehr dumm halten. Ich werde zwar wohl auch in Zukunft noch Sierra-Spiele kaufen, aber erst nach ausführlichen Tests in den entsprechenden Zeitschriften. (Ulrich Vas, Aachen)

Viel zu passiv

Meiner Meinung nach war Euer Beitrag zum Thema Outpost noch viel zu positiv. Was hier vorliegt, ist doch die bloße Täuschung des Kunden. Trucks, die nirgendwo fahren, auf Straßen, die es nicht gibt. Erst durch Euren Bericht wurde ich auf die Hotkeys aufmerksam – im spartanischen Handbuch werden sie nicht verraten. (Jörg Gackstatter, Wilhelmshaven)



Sie werden nichts verstehen.

(Es sei denn, Sie sind Programmierer...)

Die neueste Ausgabe der „toolbox“ ist da! Die Fachzeitschrift
nur für Programmierer und solche, die es werden wollen, bringt
wieder jede Menge „listenreiche“ Themen:

Delphi, das neue Pascal – **Deutsches dBase** mit Objekten –
Software-Design – **Multimedia** – **MIDI-Schnittstelle** für
Windows-Programmierer – **Über 30 Seiten** Tips & Tricks
zu Excel, VC++, Turbo Pascal – **Extra-Diskette: Stramspor-**
Makro für Excel, **TrueType Manager** für Windows,
DOS-Statuszeile ... und vieles mehr sofort einsetzbar
auf Diskette!



Die neue „toolbox“ 5/94
jetzt im Handel!

◆ GUTE FAHRT

Der Erwerb des **Führerscheins** gehört zu den schweißtreibendsten Essentials im Leben eines jungen Menschen. Kann der PC bei der Prüfungsvorbereitung helfen? Unsere Crash Test Dummies vergleichen aktuelle Programme.

◆ GUTEN FLUG

Weihnachten kann kommen: Bei der Herbst-Ausgabe der **ECTS-Show** in London lassen sich die großen Publisher tief in die Neuheitenliste gucken. Der ausführliche Messebericht im nächsten Heft liefert Trends, Tendenzen und Wunschzettel-Inspirationen.

◆ GUT IN SCHUSS

Die Shareware-Päpste von Epic Megagames drängen auf den Profimarkt. Die Verkaufsversion ihres neuen Actionspiels **Jazz Jackrabbit** kann sich wirklich sehen lassen. Wir testen das witzige Ballerspiel mit dem rabiaten Rammeler.



Jedes
Megabyte
ein Genuß:
Das neue
CD-ROM von
PC Player plus

PC
PLAYER
11/94

PC
PLAYER
plus CD-ROM

► DARF'S EIN BISSCHEN ROM SEIN?

Auch nächsten Monat haben Sie wieder die Wahl zwischen PC Player »normal« (kostet 7 Mark) und PC Player plus (für 19,50 Mark). Das »plus« bedeutet, daß ein leibhaftiges **CD-ROM** auf dem Titelbild klebt. Boris Schneider, unser CD-Brenner vom Dienst, schaufelt schon wieder hunderte von Megabytes zusammen. Freuen Sie sich auf neueste Demos, Videos, Utilities, Patches und so manche Überraschung.

► KOLONIEN-KULT

Microprose tippt nach die Anleitung ab, doch anstanzen ist das neue Strategiespiel **Colonization** so gut wie fertig. Schippern Sie ausgebildete Bürger in die neue Welt und arrangieren Sie sich mit Ureinwohnern und anderen Kalaniamächten. Die Erwartungen sind hoch: Schließlich handelt es sich bei dieser Simulation der Entdeckung Amerikas um das neueste Werk von Sid »Civilization« Meier. Neben dem ausführlichen Test von Calanization rechnen wir außerdem mit der verspäteten Panzer-Simulation **Armoured Fist**. Diesen Monat hatte uns Novalogic leider verströhen müssen, weil die Grafik nach verbessert werden sollte.

Willkommen
in der neuen Welt:
Microprose veröffentlicht
»Colonization«



PC PLAYER
11/94
erscheint am
12. Oktober

All dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

FINAL

DAS 3DO EIN STINKEFISCH?

Angebl ich gibt es Krach zwischen 3DO und Electronic Arts, den beiden vor kurzem noch durch den gemeinsamen »Vater« Trip Hawkins verbundenen Firmen. Grund ist eine Anzeige von Electronic Arts

England, die für die heiße 3DO-Spiele mit einem kalten Fisch wirbt. Die

»Moist Mullet(tm)« (eine

Ein toter Fisch wirbt in England für 3DO-Spiele

»feuchte Meeräsche« meint unser Wörterbuch...) sei das optimale Zubehör für jedes 3DO, damit sich die Spieler durch Reiben des Fisches an der Stirn abkühlen können. Der britische Humor macht 3DO deswegen Sorgen, weil die Anzeige ausgerechnet in »The Edge« geschaltet wurde, einem Blatt, das weltweit hauptsächlich Programmierer lesen. Die assoziieren jetzt angeblich das 3DO mit einem ausgenommenen, stinkenden Fisch. Keine gute Publicity, wenn Sony, Sega und Nintendo in den nächsten Monaten das 3DO mit neuen Maschinen vom Markt fegen wollen.

SCHLAGER FÜR TIPPER

Auch das noch: In den USA steht die neue Tournee von Tony Bennet ganz im Zeichen von WordPerfect. In Deutschland mußte man zum Vergleich wohl Udo Jürgens auf Tour schicken. WordPerfect sponsort nicht nur ein paar Plakate und Tickets; Bennet gibt in Computerzeit-

schriften Interviews und empfiehlt die Produkte der Word-Perfect-Mainstreet-Serie. Die Softwarefirma verteilt Tickets an Großeinkäufer und läßt bei Softwarehändlern Freikarten verlosen. Nichts gegen harmlose Schlager - aber würden Sie Programme kaufen, die Ihnen Howard Carpendale oder die Flippers ans Herz legen?

FREE THE EDITORS!

Während »Doom« in Deutschland durch Indizierung aus Mailboxen und Händlerregalen verschwinden ist, geht der Doom-Boom in den USA ungehindert weiter. Mit Leveleditoren werden immer neue Schießereien zusammengestellt; in manchen Mailboxen sammeln sich am Tag mehrere Megabyte neue Doom-Dateien.

Der bisherige Höhepunkt: Die an sich seriösen Zeitschriften »PC Magazine«, »Windows Sources« und »Computer Shopper« des Ziff-Verlages haben einen eigenen Doom-Level herausgegeben, der angeblich eine akkurate Nachbildung des eigenen Bürogebäudes auf der Park Avenue in New York sein soll. Die echten Redakteure wurden durch böse Mutanten ersetzt, die der Spieler in bester Doom-Manier niederballern soll. Bevor jetzt jemand einen PC Player-Level erwartet: Unsere Büros sind ziemlich klein und wegen der deutschen Gesetzgebung wollen wir lieber kein Anbieter in Sachen Doom werden...

PIZZA PER E-MAIL

Die US-Abteilung von »Pizza Hut« eröffnete im Internet den »Pizza Net WWW-Server«. In einem Modellversuch können alle hungrigen Mäuler in Santa Cruz, Californien ihre Pizza per E-Mail bestellen. Ausgeliefert wird per Auto innerhalb von 30 Minuten. Wenn der Service Erfolg hat, wird er auf die ganzen USA ausgeweitet.

KOPIERSCHUTZ? NEIN DANKE!

Accolade wollte uns allen einen Gefallen tun, und entfernte auf der CD-ROM Version von »Star Control II« den Kopierschutz. Scheinend war aber der Source-Code verloren gegangen, denn wer sich das Startprogramm ansieht, findet seltsame »Cracked by...«-Meldungen. Schön, das Accolade wahre »Fachleute« noch würdigt. Ob auch brav Lizenzgebühren an die Knacker gezahlt werden, haben wir dann aber doch nicht gefragt... (bs)

```
LIST 17 13: 13-04-94 11:24 : C:\STARCONTROL\STARCONTROL2.MELX
n="XDC" G
MELX.DEX is Star Control II crack by Ross Melon.
Worked from the crack made by Lou & Diner Party so
it will work on either STARCONTROL.DEX, or MELX.DEX.
(!!) I know I listed STARCONTROL.DEX(!!!)
could not confirm that the file will work.
No changes to STARCONTROL.DEX have been made.
ERROR running sub-program.
ERROR opening STARCONTROL.DEX.
ERROR in command-line arguments.
ERROR file not successfully found.
```

Das ist keine Raubkopie: Accolade ließ auf die CD-ROM-Version von Star Control II ominöse »Profis« ran

PANNE DES MONATS

Es hätte so schön werden sollen: Microsoft bietet mit »Complete Baseball« in den USA ein CD-ROM an, das alle Spielergebnisse der letzten Jahrzehnte enthält. Und damit das ROM morgen nicht veraltet ist (in den USA findet fast täglich ein Spiel statt), gibt es einen Online-Service: Das Programm wählt sich in den Microsoft-Rechner an und bringt die Daten auf den allernuesten Stand. Das Ganze war als Modellversuch für weitere Online-Dienste geplant.

Doch kaum hat Microsoft das System eingeschaltet, legt ein Streik der Baseball-Spieler die gesamte Liga lahm. Jetzt gibt es statt neuen Ergebnissen tägliche Streik-Updates per Modem. Für lasche 1,25 Dollar (etwa zwei Mark) pro Tag...



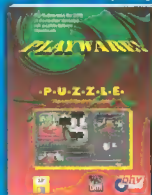
Geschick und Taktik sind gefragt!

Der Spielklassiker Quix aus des Älteren der Video-Games kommt mit STRONG LINES zu neuen Ehren. STRONG LINES tritt natürlich in einem völlig neuen Outfit auf und ist mit einer schönen Grafik und Soundleiter-Unterstützung heutigen Verhältnissen angepasst. Ihre Aufgabe ist es, einen bestimmten Prozentsatz des Spielfeldes mit Linsen auszugrenzen. Da Sie hierbei natürlich von mehreren Gegnern behindert werden, sind vor allem Geschick und Taktik gefragt.

ISBN 3-89360-484-7

STRONG LINES

PC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch, Incl. 3,5" Diskette **DM 24,80** unverbriefliche Preisempfehlung



ISBN 3-89360-479-6

PUZZLE - Farbe

PUZZLE ist eine farbenprächige Computersimulation der beliebten Denk- bzw. Geduldspiele und Freunde dieser Art von Spielen nur zu empfehlen. Sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene "Puzzler" werden an diesem Spiel ihre tolle Freude haben. Die vielen Ebenen ermöglichen es, die Lösung in Bezug auf die Spielstärke zu gewährleisten, daß das Spiel nicht langweilig wird.

Incl. 3,5" Diskette **DM 24,80**

unverbriefliche Preisempfehlung

PVC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch.



LOGIC

Logic ist eine Denk- und Knobelspiel. Ihre Aufgabe besteht darin, ein vorgegebenes Zahlenbild zu reproduzieren. Ganz so einfach, wie es sich anhört, ist es bei weitem nicht, denn das vorgegebene Zahlenbild muß nach einem bestimmten Schema eingegeben werden. Die ersten Levels sind einfach gehalten, so daß jeder leicht das Eingewöhnen findet. Nach einigen Runden wird der Schwierigkeitsgrad langsam gesteigert. LOGIC: 160 Level für viel Tüftelspaß.

PVC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch.

Incl. 3,5" Diskette **DM 24,80** unverbriefliche Preisempfehlung

ISBN 3-89360-485-5

OXYD EXTRA - Tüftel- & Denkspiel

Fürchterlich hat sich in der Welt Ihre Rechner zugelegt. Über Nacht haben sich die lebenswichtigen Oxyd-Steine geschlossen. Die als ausratungspendenden Oxyd-Steine ist die Existenz dieser atombelasteten Welt von Sibirien und Byran bedroht. Nur durch eine riskante Expedition in die geheimnisvollen Leuchtadern können Sie die Oxyd-Steine wieder öffnen, um diese wunderbare Welt vor dem Untergang zu bewahren. PC-Vollversion für DOS mit deutschem Handbuch.

Incl. 3,5" Diskette **DM 24,80** unverbriefliche Preisempf.



ISBN 3-89360-482-6



ISBN 3-89360-486-X

MEGATRON

Incl. 3,5" Diskette **DM 24,80** unverb. Preisempf.

Die Software und Bücher erhalten Sie bei Buch- und Fachhandel, sowie im gut sortierten Warenhaus und Buchversandmärkten.

High-noon im Labyrinth

Wir schreiben das Jahr 3015. Sie sind Kommandant eines Eliteeinzelns von Megatree-Kampfbros auf dem Planeten Altar-4. Ihre Aufgabe ist es, die den eingenannte Labyrinth des Kampfes zu durchqueren, um Ihren Gegner zu jagen und schließlich zu töten. PC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch.



ISBN 3-89360-487-1

BARON BALDRIC

PVC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache mit ausführlichem Handbuch.

Incl. 3,5" Diskette **DM 24,80** unverbriefliche Preisempfehlung

Jump and Run for fun

Als letzter Erbe von Schloß Pedabouch hat der Held der Geschichte Baron Baldric, dieselben Probleme wie alle anderen Erben in das letzte 200 Jahre. Er ist zwar von edler Herkunft, dafür aber mittelalt. Jetzt hat Baldric die lange verschollene Geschichte der letzten Kriegerstock von Lazare gefunden und kann endlich die Suche nach seinem Erbe beginnen.

Incl. 3,5" Diskette **DM 24,80** unverbriefliche Preisempfehlung



Freaks, Fans, Computer-Spieler - und alle, die es werden wollen!

Aufgepaßt! Jetzt knallt's durch, jetzt gibt's Spannung, jetzt gibt's ein Super-Krimi-Spiel vom bvh Verlag:

INSPEKTOR ZEBOK

• Intelligent • Anspruchsvoll • Gewaltfrei

Für alle Computerspieler und Multimediafreunde präsentiert der bvh Verlag einen über dreihundertjährigen - eines für ein neues Detektivspiel produzierten - Interaktiven Action-Film, der vollkommen neue Maßstäbe setzt. Die neueste Multi-Media Software "INSPEKTOR ZEBOK" setzt neue Standards bei multimedialen Spielen und bricht alle Rekorde!

Unglaublich: Es ist als ob man sich mitten in einem Spielfilm befindet, denn der Spieler schließt in die Rolle des Inspektors.

Unglaublich: Auf eine Tastatur kann der Spieler verzichten. Textein- oder Ausgabe gibt es nicht. Der Spieler erlebt die Handlung in Videoclips auf dem Bildschirm seiner PC.

Unglaublich: Per Mausclick veranlaßt der Spieler beispielsweise den Inspektor Zebok das Telefon abzuheben. Entschloß sich der Spieler dafür, erscheint ihm entsprechender Videoclip. Nimmt er die Hörer nicht ab, gehts mit einem anderen Videofilm weiter. Ein entsprechender Lösungshinweis kommt dann erst bei einem späteren Telefonat.

Das Spiel der Supernative



ISBN 3-89360-480-4

PVC-Vollversion für DOS in deutscher Sprache Incl. 3,5" Diskette **DM 24,80** unverbriefliche Preisempfehlung

DAME-12 & MÜHLE-12

OAME-12 und MÜHLE-12 sind Computersimulationen der beliebtesten Brettspiele. Neben den klassischen Regeln von Mühle und Dame können bei DAME-12 und MÜHLE-12 auch exotische Regeln eingegeben werden, die insgesamt mehr als 500 (!) Spielvarianten zulassen. Sie können zu zweit gegeneinander, aber auch alleine gegen den Computer spielen. Das Spiel ist einstellbar, was nicht nur die Anzahl der vorausgesetzten Züge, sondern auch die Strategie des Computers betrifft, so daß sowohl Anfänger als auch Köhner ohne Ihre Spielstärke entsprechenden Gegner vorfinden. Beide Programme verfügen über ein optionales dreidimensionales Darstellung und über eine Protokollfunktion, die die aktuelle Partie auf einem angeschlossenen Drucker ausgibt.

Beliebt, wie ah und ja!

BESTELLCOUPON

Bitte schicken Sie mir: zuzüglich einer Versandkostenpauschale von DM 5,- (entfällt ab einem Bestellwert von DM 50,-)

ISBN 3-89360-484-7 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ISBN 3-89360-486-X ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ISBN 3-89360-487-1 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Ich zahle: ☐ per Nachnahme ☐ per bill. Vorkontoschleß

Name: _____

Strasse: _____

PLZ/Ort: _____

PCD 10094

bvh Verlags GmbH, Postf. 30 01 62, 41342 Korschenbroich

DM 01 82 / 851 - 01, Fax 01 82 / 851 - 101




Dream Web



~~Samstag, 9.~~

Montag, 9. April

Die Uhr läuft immer weiter. 

Sie ~~sagt~~ sagt mir nicht, wie spät es ist.

Der Weihnachtsmann hat mir eine Pistole gegeben.
Sende die Kinder des Krieges aus.
Ich bin letzte Nacht gestorben.



Die sieben Schläfer sind erwacht!

Ihre Träume verfolgen Dich bis in den Tod.

Ein Spiel, für das man sterben könnte!

FÜR PC UND PC-CD-ROM
COMMODORE AMIGA (ALLE MODELLE)
A1200 ERWEITERTE VERSION
Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM)
und deutschem In-Schwarztext.

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

empire
INTERACTIVE

CREATIV
REALITY

©1994 CREATIVE REALITY

Bomico GmbH, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach. Telefon: 0 6107-930-100 Fax Vertrieb: 0 6107-930-150